GRÁTIS CALENDÁRIO NINTENDO DO ANO 2000

EXEMPLAR DE ASSINANTE • VENDA PROIBIDA

Nintendo® WORLD

NINTENDO64

CONRAD EDITORA

DK64™
A macacada em ação

RESIDENT EVIL 2
Detone mortos-vivos sanguinários!

POKÉMON NO CINEMA

JET FORCE GEMINI

SHADOW MAN

TOY STORY 2

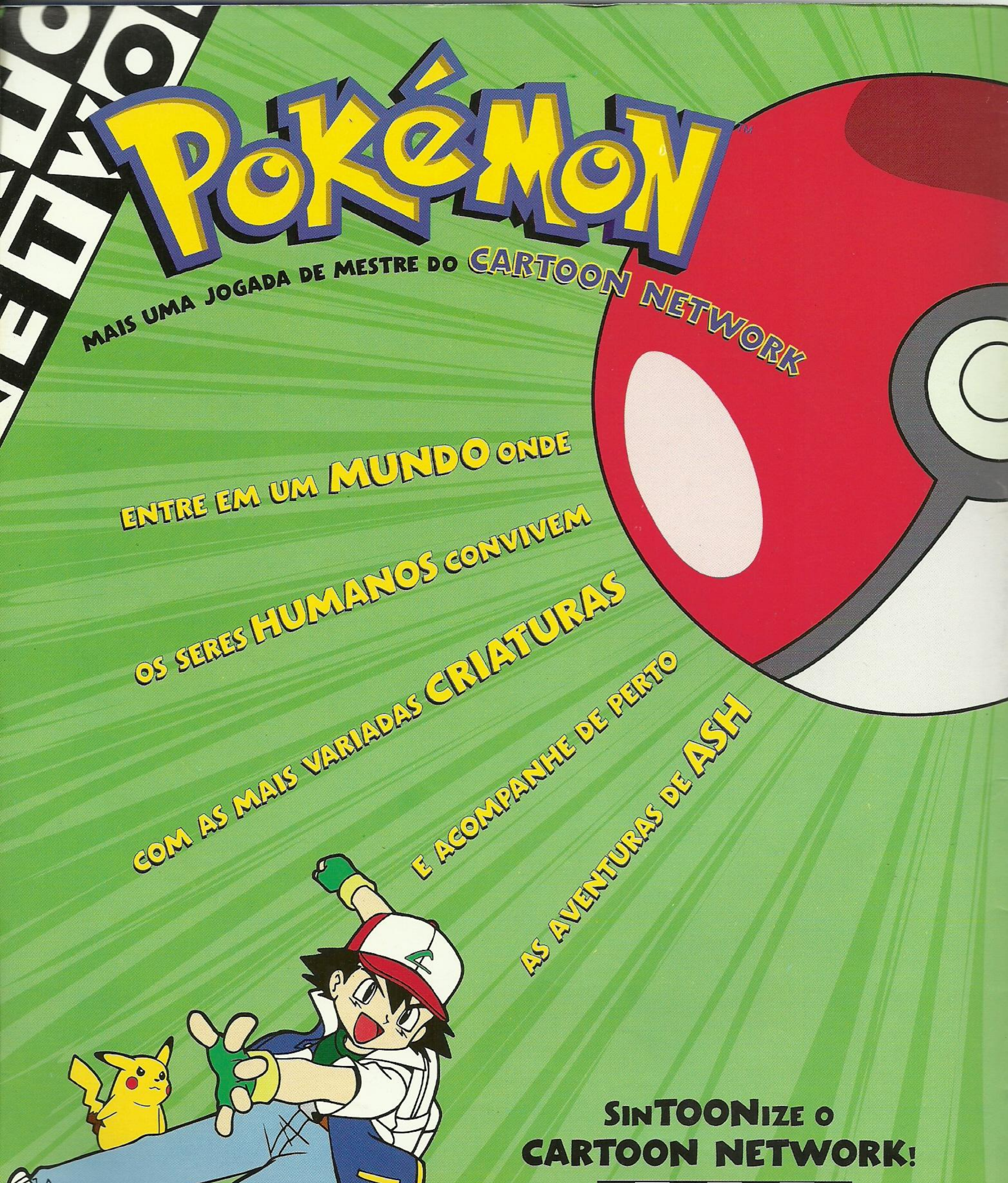
Nº 16

ISSN 1516-1892

R$ 4,90

00016

9 771516 189008


POKÉMON™
MAIS UMA JOGADA DE MESTRE DO CARTOON NETWORK
ENTRE EM UM MUNDO ONDE
OS SERES HUMANOS CONVIVEM
COM AS MAIS VARIADAS CRIATURAS
E ACOMPANHE DE PERTO
AS AVENTURAS DE ASH
SinTOONize o
CARTOON NETWORK!

Saiba **quem é quem** na saga de **Dragon Ball Z.**

Está tudo na Herói nº 5

chegou Pokémon – O Filme

HERÓI 2000

#5 Dezembro 99 • Ano 5 R$3.30

À ESPERA DO FUTURO

CONRAD

SCHWARZENEGGER

Contra o Demo

JAMES BOND

007 manda bala!

Os arquivos secretos de

DRAGON BALL Z

OS GRANDES HERÓIS DO MILÊNIO

Nº 5 R$ 3,30

Exclusivo

O Natal da Turma da Mônica – Edição Especial

Já nas bancas



EDITORIAL



Fim de ano recheado!

Vou dizer uma coisa pra vocês: que belo fim de ano, hein?! Os viciados de plantão em Nintendo 64 têm apenas Donkey Kong 64, Resident Evil 2 e Jet Force Gemini para detonar. São três grandes títulos deste final de ano e podem ter certeza: já chegam entre os grandes games de N64 de todos os tempos.

Bom, isso tudo levando em consideração apenas os arrasa-quarteirão da temporada, porque jogo mesmo é o que não falta. Fora isso, ainda é legal falar que este ano de 99 foi excelente para a Nintendo World porque junto com você nos tornamos a revista de games número 1 do Brasil. Não foi fácil, tivemos que trabalhar duro, mas estamos aí pro que der e vier.

E daqui pra frente, como é que fica? Fica que o negócio é continuar mandando ver para tornar a NW ainda mais essencial e básica para todo mundo que curte a Nintendo. E assunto é o que não vai faltar, primeiro porque o Dolphin (nome provisório) já vai começar a entrar na reta final de produção e isso quer dizer que um monte de novas notícias a respeito do console mais poderoso da praça estarão pipocando ao longo do ano todo. Depois disso ainda vai ter váááááários jogos novinhos em folha como Perfect Dark, Pokémon Silver e Gold, Batman e Robin, X-Men e uma infinidade de outros títulos que vai tirar o fôlego da gente. Além de inovações tecnológicas como o Transfer Pak, que servirá tanto para colocar seu rosto nos personagens de Perfect Dark, quanto para transferir seus Pokémon do Game Boy para o N64. Quer dizer, não vai faltar material pra gente falar, nem coisas pra você e só vai dar pra reclamar mesmo do dia não ter horas a mais pra dar conta de tudo isso.

Mas a verdade é que você já está bem encrencado pra terminar todos estes jogaços que saíram, a sorte é que as férias estão aí, então a vida fica mais simples.

A nossa recomendação é a seguinte: acorde de manhã e jogue um pouco de Jet Force Gemini. Almoce e caia matando em Donkey Kong 64, que tem aquela ar de Sessão da Tarde. Dê aquela jantada boa, tome um banho e lá pelas onze da noite arrebente os zumbis de Resident Evil. Tá bom como programa de férias, né?

P.S.: Mas não vá se esquecer de ver os fogos na virada de 1999 para 2000. Não é a entrada do novo milênio (que só rola mesmo em 2001), mas é uma bela de uma data. É daquelas coisas que só uma vez na vida.

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Cleiton Campos
Gustavo Vieira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Walkyria Garotti
Hilário Ribeirão Filho
MZK
Lya PYN

COLABORADORES
Eduardo Fidélis, Eurico Kenji Sakamoto, Leonardo, Ivan Cordon, Rodrigo Assis, Rogério Freire

ILUSTRAÇÃO
Alexandre Jubram
(Fábrica de Quadrinhos)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Fabíola Barcellos
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS: *(0_ _11) 3641-1400*

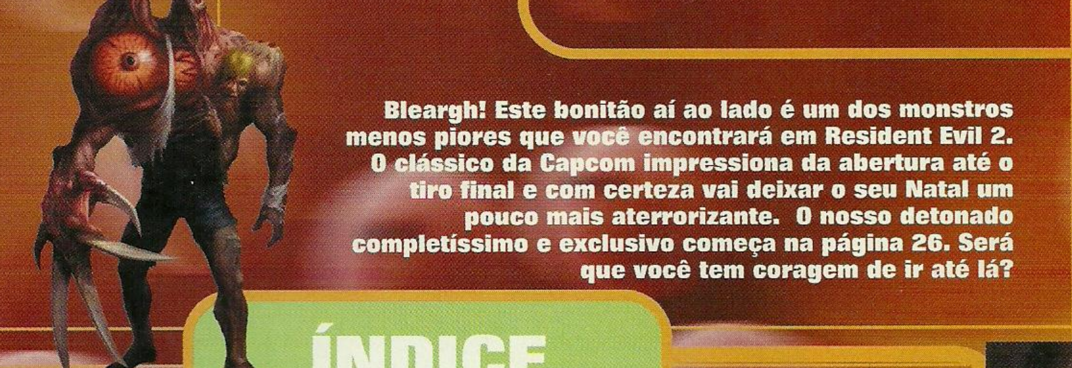


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(0_ _11) 3341-7752*
conrad-editora@uol.com.br

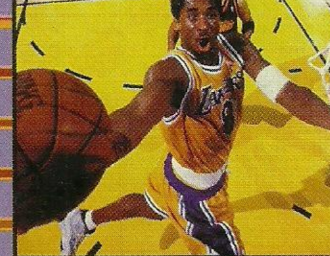
DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Bleargh! Este bonitão aí ao lado é um dos monstros menos piores que você encontrará em Resident Evil 2. O clássico da Capcom impressiona da abertura até o tiro final e com certeza vai deixar o seu Natal um pouco mais aterrorizante. O nosso detonado completíssimo e exclusivo começa na página 26. Será que você tem coragem de ir até lá?

ÍNDICE





FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0__11) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0__11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0__11) 3341-7752
Cartas: Rua Maracaí, 185– Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01534-030.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Fácil, fácil.

Leo Burnett

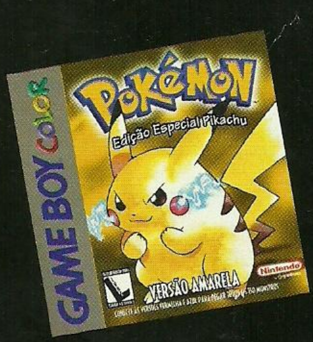
A JORNADA CONTINUA.

SÓ QUE AGORA VOCÊ TEM AJUDA.

POKÉMON

AMARELO

Apresentamos Pokémon™ Amarelo:
Edição Especial Pikachu.
Você e o Pikachu pegando o máximo
possível de Pokémon. Juntos!



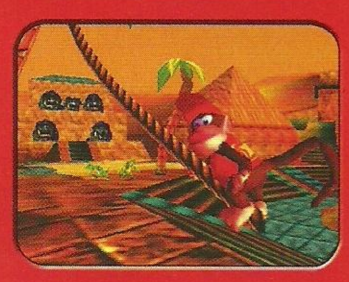


Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total
(Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.




SE FOSSE UM FILME,
TERIA 5 ASTROS,
MOSTRARIA 8 MUNDOS
E TERIA 30 HORAS
DE DURAÇÃO.

MAIORES OBSTÁCULOS,
MAIORES CHEFES, MAIORES MUNDOS.

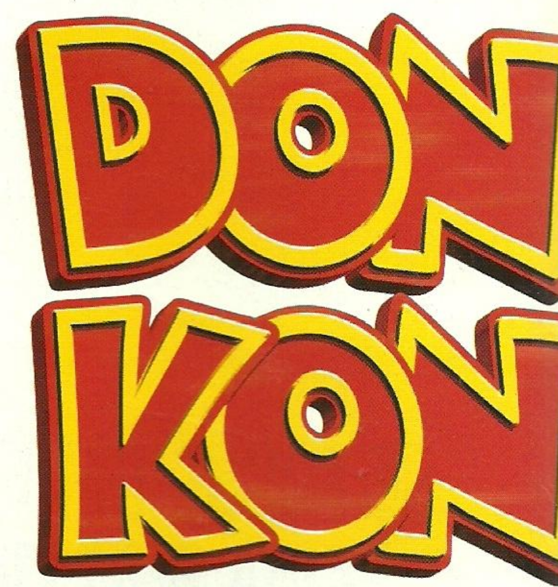






Só Para 2



GRANDE DEMAIS PA





Pode uma aventura ser tão grande? Pode a loucura ser tão
enormes mundos que parecem não ter fim. Você encontrará os
E você enfrentará os maiores e mais perigosos chefes que pode
Achou muito grande? Nós até tivemos que incluir o Cartucho de

Visite o nosso site:
www.nintendo.com.br





Para saber onde encontrar,

RA SER UM FILME.





maluca? Para descobrir, junte-se a Donkey Kong em seu maior desafio. Você explorará novos amigos de Donkey e Diddy: Lanky, Chunky e Tiny, com centenas de novos golpes. imaginar. E, além de tudo isso, há uns minigames que você pode jogar pelo caminho. Expansão de Memória™ N64 para que isso fosse possível.

ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.



POKéMON -

O maior episódio da história dos monstrinhos de



Juntos, os heróis enfrentam o maior desafio de suas vidas

Pikachu recebe o convite para a festa sinistra

A data já está marcada. No próximo dia sete de janeiro, no começinho do ano 2000, estréia aqui no Brasil o primeiro longa-metragem dos monstrinhos mais populares do mundo. Por onde passou, **Pokémon – O Filme** bateu recordes de bilheteria e fez a alegria de todos, dos fãs aos donos de cinema.

No Estados Unidos, por exemplo, o filmaço arrecadou cerca de US$ 52 milhões só nos primeiros cinco dias de exibição. "Esta marca é espetacular, principalmente porque neste curto espaço de tempo apenas três filmes conseguiram superá-la em toda a história do cinema: **Jurassic Park 2**, **Toy Story 2** e **Star Wars - Episódio I**. O interessante é que todos ele são seqüências.



O Filme

bolso chega aos cinemas de todo o país



O sereno Mew (foto acima) luta pela paz, que está ameaçada pelo seu "parente" Mewtwo (foto abaixo)

Então, o filme dos Pokémon ocuparia o primeiro lugar em filmes que não são continuações de algum campeão de bilheteria.", afirma o crítico de cinema Ricardo Matsumoto. "Pokémon caiu nas graças da criançada. Os personagens são fofinhos e estão por toda a parte, na forma de brinquedos, revistas, games e um desenho com a qualidade das grandes animações japonesas", diz.

Mas o sucesso do longa-metragem não é surpresa para ninguém. Além de ser uma oportunidade única de assistir o desenho na telona e com um som poderoso, **Pokémon – O Filme** é uma superprodução que vale – no mínimo – por quatro episódios normais que você vê na TV.

Adaptado da versão japonesa (que estreou no início de 98) por John Touhey, Norman Grossfeld e Michael Haigney, o filme das criaturinhas deve ocupar aproximada-mente 200 salas de cinemas em todo o país. Não haverá cópias legendadas, mas os pokémaníacos podem ficar tranqüilos, já que as vozes de todos os personagens serão as mesmas do seriado.

Outra boa notícia é que você vai conhecer novos Pokémon. Snubble e Marill são estrelas de **As Férias do Pikachu**, um episódio especial que é apresentado antes do grandioso **Mewtwo Contra-Ataca**, o filme principal. É isso mesmo o que você está imaginando. **Pokémon – O Filme** é formado por duas histórias distintas. A primeira tem a duração de um capítulo normal, com mais ou menos vinte minutos. Na seqüência vem uma superaventura com mais de uma hora de pura emoção.

férias agitadas

Nas férias dos Pokémon os humanos não participam, portanto, nos primeiros vinte minutos você não vai ver Ash, Brock e Misty. Muito menos a Equipe Rocket. Mas monstrinhos, esses sim, estão em peso. Todos descansando, brincando e se bronzeando na colônia de férias Pokémon, localizada em uma ilha distante.

Mas fique tranqüilo, porque não vai faltar ação. Logo no início pinta um clima de rivalidade entre duas turmas distintas de Pokémon. De um lado Raichu e seus companheiros Snubble (um Pokémon cor-de-rosa e parecido com um cachorro da raça Buldogue), Marill (um Pokémon azul da espécie roedora) e Cubone. Do outro Pikachu, Squirtle, Bulbassauro, Psyduck e o recém-nascido Togepi.

As duas galeras organizam uma competição particular e cada um mostra as suas principais habilidades como pode. Squirtle tenta a sorte em uma prova de natação com o desconhecido Marill. Pikachu e Raichu participam de uma autêntica maratona por toda a ilha. Nesse meio tempo você vai poder conferir uma grande variedade de espécies Pokémon, saber como eles vivem sem os seus Treinadores e ver o que eles mais gostam de fazer.

No final do episódio há uma grande demonstração de solidariedade, quando os Pokémon vão ao socorro do gigante Charizard, acidentado durante uma perseguição insana.

o mais forte pokémon

A origem do Pokémon número 150, Mewtwo, é contada no longa-metragem que é exibido logo após **As Férias do Pikachu**. Com o DNA clonado de um fóssil do lendário Mew, cientistas desenvolvem um super-monstrinho: Mewtwo.

O problema é que Mewtwo fica irado por ter sido copiado de um ser que já existia, ou seja, ele não tem identidade própria. O monstro começa a refletir sobre sua própria existência: "Quem sou eu?", "Por que estou vivo?", "O que estou fazendo aqui?". Até que, em um acesso de raiva, o Pokémon decide acabar com tudo, incluindo os seus criadores.

Livre, Mewtwo decide por fim em todos os Pokémon do mundo, principalmente o monstrinho que o originou. Giovanni, o patrão da Equipe Rocket, fica sabendo da ira da criatura genética e tenta colocá-la ao seu serviço, mas a determinação do monstrinho genético é tão grande que ele ignora o pedido do chefão.

Mas como reunir todos os Pokémon em um único espaço para poder exterminá-los? Usando os poderes paranormais talvez? Mewtwo não pensa duas vezes e faz uma lavagem cerebral na enfermeira Joy. Desaparecida há algum tempo, ela acaba virando uma marionete controlada pelo super Pokémon.

A responsável pelo Centro Pokémon tem sua identidade trocada e transforma-se em uma misteriosa garota, que distribui os convites de uma grande festa para os melhores Treinadores de monstrinhos do mundo (incluindo Ash, Brock e Misty, é claro!). Mas nem tudo é festa. O evento é uma descupa para reuní-los na maior competição Pokémon que já se teve notícia.

O que ninguém imagina é que Mewtwo controla um laboratório de clonagem de monstrinhos. Os clones ficam exatamente iguais, mas com poderes maiores. E com todas as criaturinhas juntas – Pikachu também está nesta –, os planos podem ser concretizados. O Pokémon genético constrói um exército com todas as cópias.

Prepare-se para assistir de camarote os duelos mais fantásticos já vistos. Espécies experientes duelando com as cópias e Treinadores peitando o líder dos clones, Mewtwo. Mew também dá as caras representando o lado do bem.

O final é inimaginável para qualquer Pokémaníaco, cheio de suspense e tão emocionante que chega a dar nó na garganta. Só não vale chorar!

Rogerio Motoda

QUESTIOMARIO

É Natal e você deve estar torcendo para ganhar do Papai Noel algum dos lançamentos bacanas de Nintendo 64. Nós aqui da maior revista de games do Brasil resolver quebrar o seu galho e vamos dar como prêmio do **Questiomario** desta edição não um, mas dois cartuchos de Nintendo 64 (nós só não vamos dizer qual – é surpresa!). Tudo o que você tem a fazer é responder as cinco perguntas sobre o super divertido **Pokémon Snap**, do Nintendo 64. Simples! Não é preciso ser um pokémaníaco para saber responder! É só mandar brasa no game e prestar atenção aos detalhes! Mas não marque bobeira! Escreva as cinco respostas, coloque em um envelope e mande até o dia 30 de janeiro para nós. Ah, e na próxima NW nós divulgaremos o nome do vencedor da promoção **Castlevania 64**. Até lá!

QUESTIOMARIO
POKéMON SNAP

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. Quantos Rapidash aparecem na fase The Volcano?
2. No final da fase The Tunnel, aparece uma sombra de um Pokémon na parede. Que Pokémon é este?
3. Em qual Pokémon o Ditto pode se transformar na fase The Cave?
4. O que deve ser feito para o Articuno sair do ovo no final da fase The Cave?
5. Lapras, Vaporeon e Dratini: qual destes três Pokémon não aparece na fase The Valley?

pokémon é ouro (e prata também)!



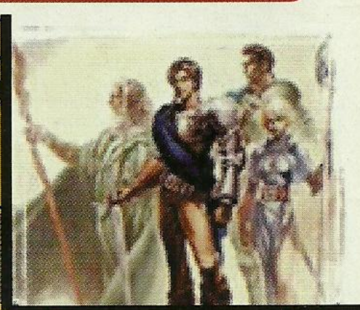
Lugia

Houou

Novos games já saíram no Japão

É claro que não poderíamos deixar de falar em Pokémon. Foram lançados em novembro no Japão os novos jogos para Game Boy, Pokémon Gold e Silver, que, entre outras novidades, apresentam uma centena de novos monstrinhos. É claro que foi um sucesso absoluto: em uma semana, foram vendidos mais de um milhão e meio de cartuchos. Estes games só sairão no mercado ocidental (isso quer dizer, no Brasil) em setembro do ano que vem. Por enquanto, confira o visual de alguns dos novos Pokémon. O Lugia ilustra a capa da versão prateada e o Houou (que provavelmente se chamará Phoenix, que é o mesmo que aparece no final do primeiro episódio), está na capa do cartucho dourado.

TEM UM OGRO NO MEU NINTENDO!



Clássico de estratégia do Super NES ganha versão para N64

A Atlus finalmente confirmou o lançamento da versão do clássico de estratégia de guerra **Ogre Battle** para o Nintendo 64. O jogo foi desenvolvido por uma empresa japonesa chamada Intelligent Systems e vai deixar maluco os velhos fãs dos clássicos RPGs de Super NES. O cartucho terá absurdos 320 megabits, lotados de muitos cenários diferentes, novas classes de personagens e uma aventura épica, daquelas que demoram muitas semanas para acabar. O lançamento está previsto para maio nos EUA (sem previsão no Brasil).






Showtime

Kobe Bryant

Basquete a dar com pau!

Lançamentos para quem curte uma encestada

Depois do beisebol e do futebol americano, é chegada a hora dos lançamentos de basquete no N64. São quatro títulos saindo neste final de ano, produzidos só por empresas com tradição em jogos de esporte. A Midway lançou **NBA Showtime**, a EA Sports vem mais uma vez com **NBA Live 2000**, a Acclaim criou **NBA Jam 2000** e a Nintendo arrebentou com **NBA Courtside 2 Featuring Kobe Bryant** (que você confere nos Reviews desta edição). Veja as telinhas de cada um e dê o seu veredito!

Jam 2000


Live 2000

Mortos e feridos no N64

Confira o que foi adiado e o que não vai mais sair


StarCraft


Harrier 2001

Fãs do horror, podem chorar. Nightmare Creatures 2 está virtualmente cancelado. O fato não foi anunciado oficialmente, mas ao que tudo indica, o desenvolvimento do game nem foi iniciado ainda pela Kalisto Entertainment. Se o game sair, é provável que não seja antes do terceiro trimestre do ano 2000. Outro que foi colocado na geladeira é o simulador de vôo Harrier 2001. A Video System não se pronunciou ainda, mas é pouco provável que o game saia antes do meio do ano que vem. Por último, StarCraft, o clássico de estratégia futurista, estava previsto para ser lançado no fim de ano, mas foi mandado para o início do mês de abril. É a vida.

Rayman tem o carisma

Tem mais gente querendo o Dolphin

Ubi Soft e Saffire também vão criar games para o console

Cada vez mais empresas estão de olho no futuro console da Nintendo, co-intitulado Dolphin. Uma delas é a Ubi Soft, que já começou a criar idéias para uma terceira aventura do esquisitão Rayman. Por enquanto nada saiu do papel ainda, mas olhando o resultado final de Rayman 2, já dá pra esperar coisa boa por aí. Outra empresa que está cobiçando o Dolphin é a Saffire (que produziu Tom Clancy's Rainbow Six), que já está desenvolvendo um game de tiro tridimensional em primeira pessoa para o console. A empresa está planejando que o jogo fique pronto logo na data do lançamento do Dolphin, que está prevista para o final do ano que vem. Pra gente tá bom!

THE BEST

OS JOGOS MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM NOVEMBRO DE 1999



- DONKEY KONG 64
- RESIDENT EVIL 2/N64
- JET FORCE GEMINI/N64
- RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE/N64
- GAUNTLET LEGENDS/N64
- NBA COURTSIDE 2/N64
- SHADOW MAN/N64
- READY 2 RUMBLE BOXING/N64
- ROCKET: ROBOT ON WHEELS/N64
- STAR WARS: EPISODE I: RACER/ GAME BOY COLOR

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM OUTUBRO DE 99

- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- SHADOW MAN/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SUPER NES
- SUPER MARIO 64/N64
- BANJO-KAZOOIE/N64
- TUROK 2: SEEDS OF EVIL/N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- PERFECT DARK/N64
- POKéMON STADIUM/N64
- ZELDA GAIDEN/N64
- BANJO-TOOIE/N64
- DOLPHIN
- 64 DISK DRIVE
- ZELDA: THE MYSTERIOUS ACORN/ GAME BOY COLOR
- TUROK: RAGE WARS/N64
- 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64

fórum

QUAL O GAME QUE VOCÊ MAIS QUER JOGAR NAS FÉRIAS?

Mande sua resposta para a redação por carta, fax ou e-mail.
Os nomes dos games mais votados aparecerão na próxima edição.

CALENDÁRIO Nintendo 99/2000

NINTENDO 64

dezembro/janeiro
- 40 Winks
- Armorines: Project S.W.A.R.M.
- Asteroids Hyper 64
- Castlevania: Legacy of Darkness
- Caesars Palace
- Carmageddon
- Disney's Tarzan
- Excitebike 64
- Harvest Moon 64
- Hyper-Bike
- Jeremy McGrath Supercross 2000
- Mario Party 2
- Monopoly
- NBA In the Zone 2000
- NBA Jam 2000
- Nuclear Strike
- Rally Challenge 2000
- Rat Attack!
- South Park: Chef's Luv Shack
- South Park Rally
- Supercross 2000
- Space Invaders
- Top Gear Rally 2
- Vigilante 8: Second Offense

fevereiro/março/abril
- Blues Brothers 2000
- Hydrothunder
- Hype - The Time Quest
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Perfect Dark
- Pokémon Stadium
- Ridge Racer
- StarCraft
- Tony Hawk's Pro Skater
- World League Soccer 2000
- Worms: Armageddon

GAME BOY

dezembro/janeiro
- All-Star Tennis '99
- Bionic Commando
- Dragon Warrior Monsters
- Game & Watch Gallery 3
- International Track & Field
- NBA 3 on 3 Challenge Featuring Kobe Bryant
- Star Wars: Episode I: Racer
- Vigilante 8

fevereiro/março
- Army Men 2
- Blaster Master
- Crystalis
- Hercules: The Legendary Journeys 2000
- Pokémon Trading Card
- Rayman
- Tomb Raider
- Tony Hawk's Pro Skater
- Xena: Warrior Princess

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

O DRAGÃO SAI DAS CINZAS

Clássico do NES retorna portátil

Quem se lembra da série **Dragon Quest**, para o Nintendinho? O clássico RPG (que ficou conhecido nos EUA como **Dragon Warrior**) andava meio esquecido, mas ganhou um sopro de vida com o lançamento de um novo game da série, só que para o Game Boy Color. Na verdade, são os dois games lançados para o NES, juntos em um cartucho só, e renomeados como **Dragon Quest I.II**. Mas pode ir chorando: por enquanto, o game é exclusividade dos nossos amigos japoneses e não há a menor previsão de sair nos EUA.





Os gráficos de Dragon Quest I.II estão ainda mais caprichados e cheios de detalhes

Adrenalina pura em Excitebike

O motocross mais realista da história

A parceria Nintendo e Left Field continua arrebentando. Além do basquetão animal de NBA Courtside 2, as empresas deram um trampo para trazer um dos primeiros games de Nintendinho para o N64. Excitebike 64 é o bom e velho motocross, agora milhões de vezes aprimorado. Tem multiplayer para quatro jogadores, modo de construção de pistas, diversos cenários e muita lama. Previsto para este mês nos Estados Unidos, o game é concorrente direto de Supercross 2000 da EA, que você conheceu na edição passada.



HARDWARE

Pink & Blue

Dê uma sacada nas novas cores do N64 que estão fazendo a cabeça dos japoneses neste Natal.



Pierce Brosnan é Bond. James Bond!

007 confirmadíssimo!

Você leu aqui antes que o próximo filme do agente 007, **O Mundo não é o Bastante**, irá virar game para o Nintendo 64. A Electronic Arts e a MGM finalmente garantiram oficialmente a produção do título e prometeram o lançamento para meados do ano que vem. Enquanto o game não chega, dê uma conferida no filme, que já deve estar em algum cinema perto de você.

Missão Impossível? Não para o Game Boy!

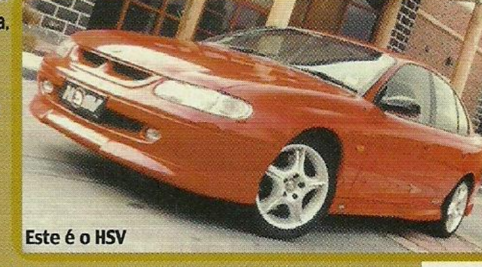
Cartucho transforma-se em agenda eletrônica com mil e uma opções

Você deve ter ouvido falar que **Mission: Impossible** está saindo para o Game Boy Color. O que você não deve saber é que o cartucho contém muito mais do que um simples joguinho. Uma opção secreta – que não tem nada a ver com o game – transforma seu portátil em uma espécie de agenda eletrônica de verdade, onde você pode até organizar e armazenar telefones, calculadora e se for programada, pode transformar seu Game Boy em um controle remoto de televisão ou de videocassete. Dá também para trocar mensagens com outro Game Boy Color, graças ao sensor infra-vermelho. Ah é, já ia esquecendo! O game é bem bacana, misturando espionagem, ação e quebra-cabeças. E a seqüência do filme vem aí, dirigida por John Woo, com Tom Cruise cabeludo e dando porrada em todo mundo!

Jogo do Fusca, sem o Fusca?

Exclusivo para australianos





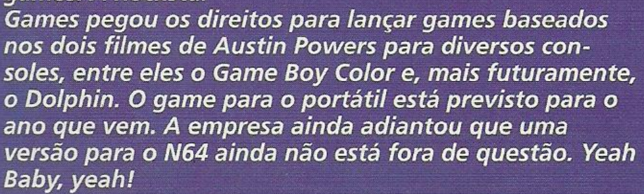
Este é o HSV

Beetle Adventure Racing, que saiu aqui como As Aventuras do Fusca, será finalmente lançado na Austrália...só que sem o novo fusca. Uma nova versão do game está sendo desenvolvida exclusivamente para o mercado dos cangurus pela Paradigm Entertainment, com um HSV, o carro mais popular do país, no "papel" principal. O game se chamará HSV Adventure Racing e usará a mesma estrutura de jogo e as mesmas pistas de Beetle. A única diferença será o tal HSV no lugar do fusquinha simpático.

...e 000 também!

Games do Austin Powers serão lançados para os consoles Nintendo

Mike Myers é Powers. Austin Powers!



Falando agora de outro agente secreto famoso, mas não tão habilidoso: Austin Powers está pronto pra sair das telonas do cinema para entrar nas telinhas dos games. A Rockstar Games pegou os direitos para lançar games baseados nos dois filmes de Austin Powers para diversos consoles, entre eles o Game Boy Color e, mais futuramente, o Dolphin. O game para o portátil está previsto para o ano que vem. A empresa ainda adiantou que uma versão para o N64 ainda não está fora de questão. Yeah Baby, yeah!

LARA TAMBÉM é NOSSA!

Tomb Raider no Game Boy Color

Lara Croft, a musa número um dos gamemaníacos, finalmente vai dar as caras em um console Nintendo. A Eidos Interactive anunciou que está desenvolvendo uma versão de **Tomb Raider** para o Game Boy Color. O game apresentará todos os elementos que fizeram a série um sucesso absoluto, inclusive, é claro, a própria Lara em pessoa. E que mulherão: **Tomb Raider GBC** irá mostrar Lara com aproximadamente três vezes o tamanho de um personagem de Game Boy normal. O lançamento está previsto para Março do ano 2000.



Lara Croft: precisa dizer mais?

NATAL COM GAME BOM E BARATO? TÁ NA MÃO!

AEROFIGHTER ASSAULT



PILOTE OS AVIÕES MAIS AVANÇADOS EM MISSÕES SUICIDAS!

FIGHTERS DESTINY



A ARTE DA LUTA LEVADA ÀS ÚLTIMAS CONSEQUÊNCIAS.

BIO FREAKS



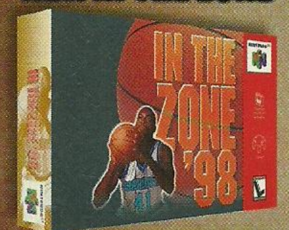
CRIATURAS HORRIPILANTES SE ENFRENTAM EM LUTAS MORTAIS.

NBA COURTSIDE



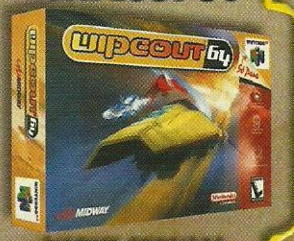
KOBE BRYANT LEVA VOCÊ AO INCRÍVEL MUNDO DA NBA!

NBA IN THE ZONE



PARTICIPE DO MAIS FAMOSO CAMPEONATO DE BASQUETE!

WIPEOUT 64



DISPUTE CORRIDAS SUPERSÔNICAS EM MAQUINAS FUTURÍSTICAS.

SÓ 3x R$ 19,67 CADA

MACE: THE DARK AGE



SÓ O GUERREIRO VENCEDOR CONQUISTA A VIDA ETERNA E PODERES INIGUALÁVEIS.

MISCHIEF MAKERS



UMA AVENTURA MALUCA EM ESTILO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

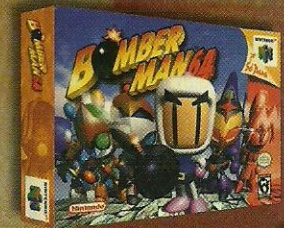
SÓ 3x R$ 23,00

BUCK BUMBLE



DIZEM QUE AS ABELHAS SÓ ATACAM QUANDO SÃO AMEAÇADAS. ESTA NÃO!

BOMBERMAN 64



UM HERÓI INCRÍVEL EM EXPLOSIVAS AVENTURAS DE 64 BITS!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



PARTICIPE DE UM RALLY ESTILO ARCADE EM VÁRIOS TIPOS DE PISTAS.

QUAKE



AMBIENTES HIPNÓTICOS E MONSTROS ASSUSTADORES VÃO ARREPIAR VOCÊ!





TUROK 2



\+ CARTUCHO DE EXPANSÃO = 3x R$ 43,00

OS DINOSSAUROS MAIS FEROZES DO N64 VOLTAM A ATACAR!

BLAST CORPS



DETONE O QUE ESTIVER NA SUA FRENTE E ABRA CAMINHO PARA A VITÓRIA.

FORSAKEN



\+ CARTUCHO DE MEMÓRIA = 3x R$ 33,00

EM 2113 O INIMIGO NÃO VIRÁ DO ESPAÇO, MAS DO PRÓPRIO PLANETA TERRA!

CADA

Nintendo® by gradiente

BODY HARVEST

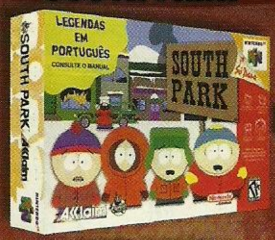


\+ RUMBLE PAK = 3x R$ 33,00



LUTE CONTRA INSETOS ALIENÍGENAS E SALVE A TERRA!

SOUTH PARK



\+ CARTUCHO DE MEMÓRIA = 3x R$ 49,67



UM HERÓI INCRÍVEL EM EXPLOSIVAS AVENTURAS DE 64 BITS!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (0**11) 7266-7777 E RECEBA EM CASA



DIRECTSHOPPING

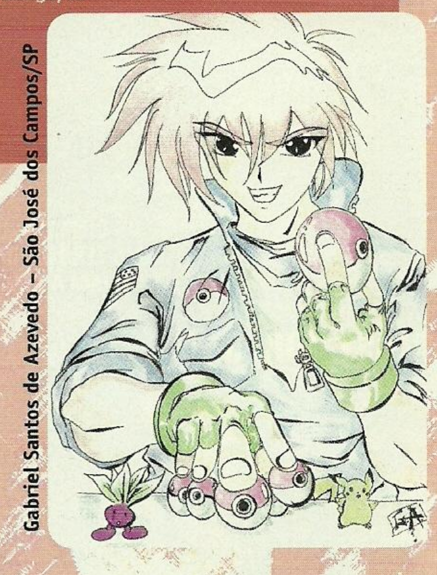
COMPRE PELA INTERNET:
www.dshop.com

N-mail

Desenho de fundo: Lucas Rafael G. S. F. Teixeira - Bangu/RJ

Se ligue no nosso novo endereço!

REVISTA NINTENDO WORLD - N-MAIL:
Rua Maracaí, 185
Aclimação - São Paulo / SP
CEP: 01534-030


Gabriel Santos de Azevedo – São José dos Campos/SP

A CARTA DO MÊS

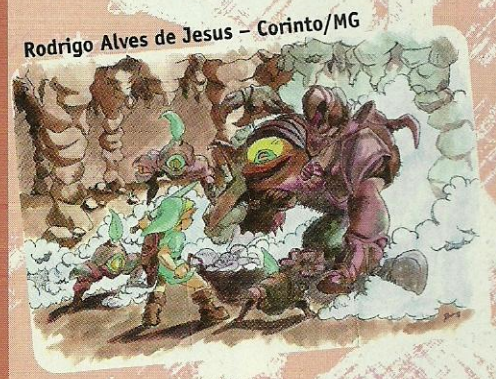
Olá, caros amigos da **Nintendo World**.
Estou escrevendo para dizer que a revista é uma das melhores publicações de games que conheço. Ela realmente consegue me surpreender a cada página e acho que é isso o que a torna tão especial e querida pelos fãs da Nintendo. Modéstia à parte, sou um profundo conhecedor do mundo Nintendo pois coleciono tudo desde a época do Super NES. Tenho alguns jogos do Nintendinho e já pude jogá-los na casa de um amigo porque não tenho o console. Mas em se tratando de Super NES, Nintendo 64 e Game Boy conheço praticamente tudo. E é por isso que digo que vocês são a melhor publicação a respeito de Nintendo do Brasil. Ninguém, nem de longe chega perto do que vocês fazem e isso não é só porque vocês são uma revista oficial, mas porque se esforçam mesmo. Dá pra perceber que outras publicações falam dos jogos da Nintendo apenas para registrar o lançamento e não acrescentam nenhuma grande informação sobre o assunto, o que, convenhamos, é muito pouco para uma revista que é especializada em videogames. Mas nem tudo é perfeito: acho que vocês têm que dar mais dicas (aumentem a seção) e aumentar a seção Hot Shots, que é uma das mais legais, mas muito curta. Mas tirando isso, a **Nintendo World** é sensacional e indispensável para os amantes da Nintendo. Sem vocês eu não teria conseguido terminar vários jogos e também não ficaria sabendo da existência de vários outros games e de tantas outras notícias. Então, obrigado por me deixar bem informado e me fazer uma pessoa mais feliz com meus games. Vida longa à Nintendo e à **Nintendo World** também.
Renato Machado Neto
Porto Alegre/RS (via e-mail)

Beleza de e-mail, Renatão. A equipe da **NW** ficou bem feliz ao ler o que você escreveu e nos esforçamos bastante para fazer com que a revista seja sempre surpreendente, informativa, jornalística e divertida. Tudo ao mesmo tempo. É difícil? É, mas pelo seu retorno e também pelo retorno de todos os outros leitores, temos uma pontinha de esperança de que estamos no caminho certo. Você provavelmente não sabe o quanto é difícil começar uma revista e torná-la líder de vendas logo no seu primeiro ano. Quer dizer, alguma coisa certa devemos estar fazendo para que isso aconteça. E queremos que você e todos os fãs da Nintendo e **Nintendo World** continuem nos mandando cartas e e-mails falando o que gostam e o que não gostam na revista, para que assim possamos torná-la cada vez mais próxima do desejo de vocês. Mas é isso, já falamos demais e bola pra frente. Abraço.

SUPERCÓDIGO?!!

Fala aí, galera da Nintendo. Tenho o jogo **Diddy Kong Racing** e até hoje só vi nas revistas códigos e Cheats. Queria saber códigos que pudessem acessar tudo, como aquele supercódigo do **Doom**. Ah, também queria saber se vai ser publicada uma edição especial sobre **Donkey Kong 64**. Falou, galera.
Marco Antonio Pavan
Campinas/SP

Fala aí, Marcão. Os códigos que temos de **Diddy Kong Racing** são aqueles mesmo que já demos e que, pelo visto, você já tem. E você já deve ter visto nossa supermatéria de **DK 64** na edição passada e nesta. Coisas de quem lê a **NW**, né?!

Rodrigo Alves de Jesus – Corinto/MG


SEM SAÍDA

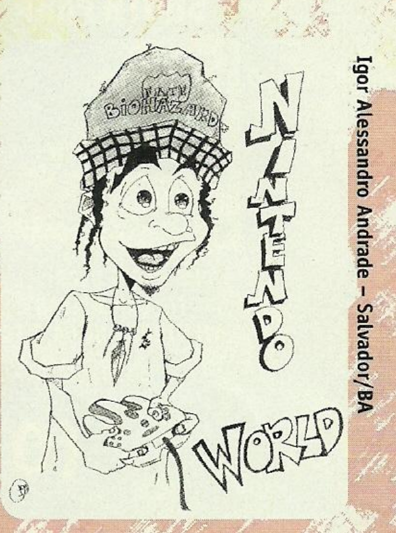
Comprei o Game Boy Color e **Pokémon Versão Vermelha**. Não achei saída nenhuma, o que fazer? Começar tudo de novo? A porta na rota 1 (cidade Viridian) está fechada e não consigo abri-la!
João Batista de S. Junqueira
São José/SC

João Batista, é o seguinte: publicamos um detonado deste jogo nas **Nintendo World** onze, doze e treze e republicamos a mesma matéria, só que numa edição só, na **Nintendo World Especial 2**. Mas vamos dar uma mão pra você. A porta que você fala deve ser a entrada do Ginásio da Cidade de Viridian, que é o último que você deve entrar no game. Para saber mais, veja o debulhado na **Nintendo World** 13 ou na **Nintendo World Especial** 2.

FACINHAS

E aí, equipe da **NW**! Estou escrevendo para parabenizá-los e esclarer algumas dúvidas. Serão fáceis de responder:
1) O que a Nintendo está esperando para lançar uma pistola para 64? Cansa ficar jogando **GoldenEye 007** no controle.
2) Fiquei sabendo por um programa de TV (**Star Game**) que a Nintendo anunciou o lançamento de **007 – O Amanhã Nunca Morre** para o final de novembro. Verdade ou boato?
3) Qual o número máximo de Golden Skulltulas em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**? Eu já peguei 1256 e não aconteceu nada!
4) O que eles estão esperando da vida p/ lançar **Killer Instinct** para 64?
5) Pra que serve aquele monte de opções em **Star Wars Racer**?
Giovane Bertissola
São Leopoldo/RS

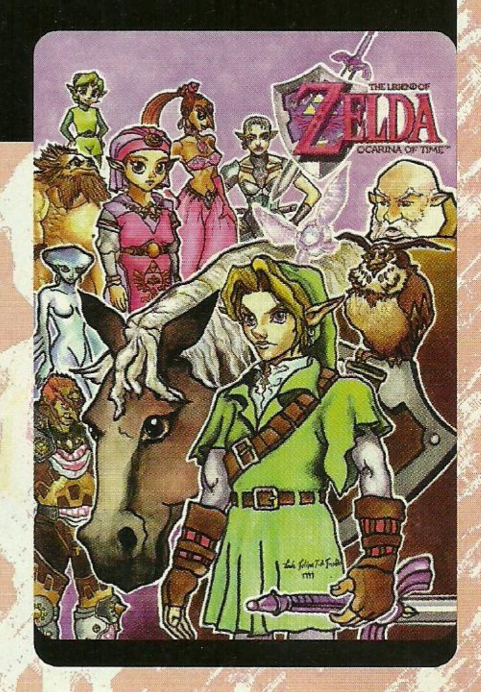
Repostas, Giovane: 1) lançar uma pistola para N64 não está nos planos da Nintendo, pelo menos por enquanto. Ainda mais com essa onde de violência. 2) Não, está errado. **Vai sair para N 64 O Mundo Não é o Bastante** e já falamos tudo o que sabemos sobre isso na edição passada (você não perdeu, né?) 3) Não adianta ficar pegando Golden Skulltulas, Giovane. Elas não mudam nada no jogo e o negócio é pegar só as cem. 4) Bom, **Killer Instinct Gold** já saiu para N64 em 96. Agora se você se refere a uma nova versão, somos obrigados a dizer que ainda não há planos para isso. 4) Ora, pra você se divertir um pouco mais.



Igor Alessandro Andrade – Salvador/BA



Este é um mês especial. As férias estão começando e o Natal já está aí! Para a equipe da **NW**, dezembro é mais especial ainda: é tempo de avaliar o ano que passou, pensar no futuro, mas sem, é claro, esquecer dos jogos que foram responsáveis pelo nosso desempenho positivo. O leitor **Luis Filipe T. A. de Freitas**, do **Rio de Janeiro/RJ**, lembrou bem de um dos melhores jogos de todos os tempos: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** – capa, há exatamente um ano, da NW. Parabéns pelo prêmio que você vai receber em casa, Filipe! Um Feliz Natal e um próspero Ano Novo para todos os leitores do Brasil! Nos encontramos no ano 2000!



PARABÉNS PRA NÓS
Oi, pessoal da **NW**! Tudo bem? Meu nome é Danilo, tenho nove anos e gosto muito de ler os artigos. E como sou um Pokémaníaco, gostaria de dar parabéns pela edição de aniversário que falou tudo sobre os Pokémon. Foi demais! Muito legal mesmo!
Danilo Nascimento Lopes
Taboão da Serra/SP

Valeu pelos elogios, Danilo. Mesmo porque aquela edição deu um trabalho pra fazer, você nem imagina. Aquele abraço.


Jaime França dos Santos – São Paulo/SP

BELEZA NÃO SE PÕE NA MESA
Ouvi dizer que vocês são muito feios para ter um programa na televisão. Como beleza não é sinônimo de esperteza, vou tirar a prova. Então aí vai:
1)No mundo Pokémon existem animais normais?
2)Se Chuck é um preservativo ambulante, como conseguiu fazer um filho?
3) Quantos episódios de Pokémon a Rede Record comprou?
4)Existem desenhos de personagens da Nintendo além de Mario, Donkey Kong e Pokémon? Por hoje é só. Até a próxima!
Rodrigo "Charmander" Alves de Jesus
Corinto/MG

Você nunca viu nossas fotos na revista? Tudo bem que não somos uns Brad Pitts, mas enfim, chega de enrolação. Respostas: 1) Os Pokémon são seres absolutamente normais no reino deles, ué?! 2) Cuma? Cheguei a achar que Chuck fosse algum Pokémon, mas é o Brinquedo Assassino, né? Bom, sei lá. Nesses filmes de terror tudo é possível. Aliás, **A Noiva de Chuck** é sensacional. 3) A Record comprou toda a primeira temporada de Pokémon, composta por 52 episódios. 4) Não, não existe.

MISSINGNOQuê???
Oi, **NW**. Beleza com vocês? Deve estar, porque esta revista vende mais do que água no deserto. Mas não tô aqui pra pentelhar vocês. Me respondam por favor! Me falaram que existe um Pokémon chamado MISSINGNO, que pouquíssimas pessoas já o pegaram e outros dizem que é mentira! QUAL É A VERDADE??
Anônimo (via e-mail)

Este Missingno não é um Pokémon, mas, na verdade, um defeito do cartucho. Veja todos os detalhes sobre isso no Top Secret desta edição.

ATÉ AGORA NADA
Oi, galera da **Nintendo World**. Eu amo a revista, é a melhor que tem, porque podemos dar opiniões sugestões e críticas boas ou ruins. Queria que vocês falassem mais do jogo **Rugrats 64**, porque adoro o desenho e queria saber mais sobre ele. Queria dizer também que adoro as promoções e que participo de todas que eu sei a resposta ou consigo fazer o que é pedido, mas até agora não ganhei nenhum prêmio. Bom eu vou ficando por aqui, e desejo muito sucesso para a revista número 1 do Brasil!!!
Beijos.
Juliana Wuo Lopes
Mogi das Cruzes/SP (via e-mail)

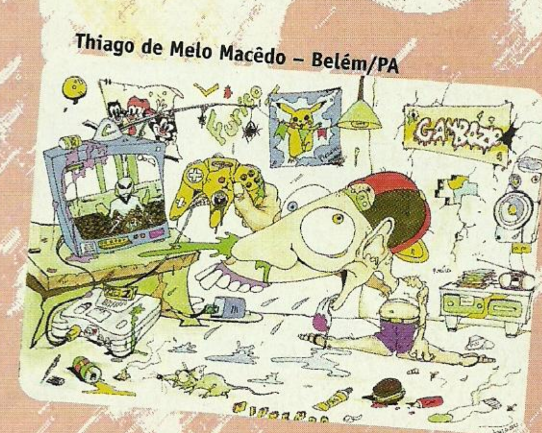
Oi, Juliana. Até que enfim uma garota na nossa seção de cartas. Porque aqui só dá macho, tá louco. Valeu pelos elogios e continue participando das promoções que uma hora dessas rola. Ainda não temos planos para falar mais de **Rugrats 64**. Sabemos que muita gente gosta, mas infelizmente não temos páginas para falar de tudo. E continue com a **NW**.

APRESSADINHO
Gostaria que vocês publicassem mais matérias sobre o tal projeto Dolphin. Que tal dar mais dados técnicos? Isso é importante para que nós leitores possamos comparar com os outros consoles que vêm aí.
Paulo
São Paulo/SP (via e-mail)

Faaala, Paulão. É o seguinte: tudo o que sabemos sobre o chamado Dolphin publicamos na **Nintendo World** 14, aquela com o **Jet Force Gemini** na capa. Por enquanto as informações ainda estão meio escassas, mas conforme elas saírem, pode ter certeza de que seremos os primeiros a falar, OK?

POKÉOURO E POKÉPRATA
Alô, pessoal da **Nintendo Word**! Vocês estão de parabéns pelas ótimas matérias! E eu gostaria de saber uma coisa: vão chegar no Brasil as versões Ouro e Prata do Pokémon?
Belizário Neto
Terezina/PI (via e-mail)

Os fãs de Pokémon são realmente insaciáveis. A Versão Amarela mal chegou e já está todo mundo esperando pela Ouro e Prata. E a resposta é sim: há grandes chances destes dois novos exemplares serem lançados por aqui no ano que vem. É só esperar um pouco. Té mais.

Thiago de Melo Macêdo – Belém/PA


PREVIEW

Mario Party 2

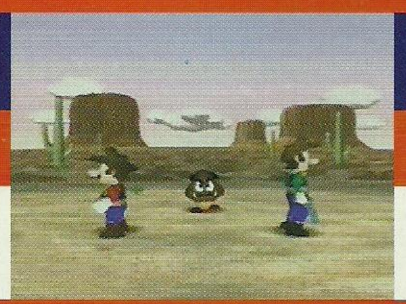
Role os dados e parta pra aventura... de novo!

Gênero: Puzzle
Produtora: Nintendo
Número de jogadores: 4
Previsão de lançamento: Janeiro

Jogos e mais jogos (64 na verdade), novos tabuleiros, visuais bacanas e todos os personagens da Nintendo novamente reunidos num dos games Multiplayer mais divertidos de que se tem notícia. O game vem cheio de novidades e mostra que a fonte não secou e a seqüência já estava engatilhada para continuar o sucesso da versão anterior.

Se você jogou o primeiro **Mario Party**, sabe que o forte aqui é a diversão total junto com todos os seus amigos. O conceito é simples: é só rolar o dado e andar o número de casas que sua sorte permitir. Depois disso surgem os minijgos, que são a melhor parte da brincadeira e há uma porção de pequenas competições para decidir a partida. As disputinhas vão de jogo da memória à dança da cordinha, passando por uma infinidade de joguinhos legais. Algumas das brincadeiras novas: você e seu adversário ficam de costas um para o outro, dão dez passos e quem for mais rápido no gatilho leva a melhor. Um verdadeiro confronto do Velho Oeste americano, hein?! Outra disputa: os competidores dirigem carros em uma grande arena, cada carrinho é equipado com um balão na parte traseira e um ferrão na frente. O que você tem que fazer? Claro, estourar a bexiga alheia e manter a sua intacta. Cool! Como dá pra ver, **Mario Party 2** vai elevar a níveis inimagináveis a diversão que já não era pequena em **Mario Party**. O visual muda um pouquinho porque tem novos tabuleiros, mas a qualidade gráfica permanece a mesma e os personagens se fantasiam de acordo com o lugar em que estão.







Perfect Dark

A EQUIPE DE GOLDENEYE 007 TRAZ UMA OBRA PRIMA FUTURISTA

Gênero: Ação
Produtora: Rare
Número de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento : Março

O ano é 2023 e todas as previsões dos filmes futuristas foram concretizadas. Os carros flutuam em um tráfego aéreo terrível como em **De Volta Para o Futuro 2**. Os prédios sombrios que emergiam de **Blade Runner** abrigam imensas corporações com negócios mais obscuros do que seu visual e em um destes edifícios está a DataDyne, empresa multimilionária que esconde ligações com alienígenas, mais ou menos como em **Arquivo X**.

Neste universo fantástico é que existe Joanna Dark (codinome: Perfect Dark). Ela é uma agente secreta a serviço do Instituto Carrington e tem a missão de explorar os negócios da DataDyne.

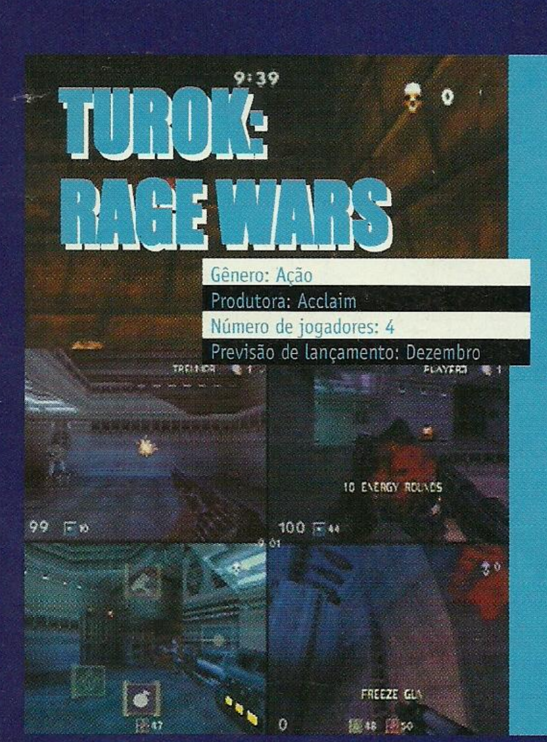
Se o enredo de **Perfect Dark** já deixou você curioso, espere para ver os gráficos, armas, som Dolby-Surround, as funções Multiplayer e tudo o mais que o game oferece. Pena que o lançamento foi adiado para março.

E a mesma equipe da Rare, responsável pelo sucesso de **GoldenEye 007**, desenvolveu **Perfect Dark** como se fosse uma continuação para a aventura do agente britânico, apenas trocando James Bond por Joanna Dark. Dois dos cenários de **GoldenEye** foram incluídos nas opções de Multiplayer de **PD**, e a estrutura dos jogos é praticamente a mesma.

A grande diferença é a quantidade de armas novas e a evolução da Inteligência Artificial que os inimigos já tinham em **GoldenEye 007**. São quarenta armas diferentes e entre metralhadoras, pistolas, facas, espadas e escudos se destaca o FarSight, uma espécie de "visão de raio x" que possibilita identificar os inimigos pelo calor e "vê-los" através das paredes.

O uso dos recursos comum em jogos de PC como Bots e Simulants é novidade para o console do Nintendo 64 e estréia aqui. Bots são os jogadores controlados pela CPU que se utilizam de inteligência artificial e combatem com estratégia, às vezes mais durões que muitos jogadores humanos. Os Simulants têm os mesmos recursos dos Bots mas jogam no seu time, podendo receber funções como vasculhar áreas ou fazer armadilhas para adversários. Para ser mais realista só faltava agora o personagem ter a sua cara em três dimensões. É, mas não falta mais e em **Perfect Dark** é possível colocar a sua foto em batalhas Multiplayer.

É só tirar uma fotografia com a Game Boy Camera e com o Transfer Pak (outro novo acessório) passar a foto para o cartucho e colocá-la no lugar do rosto de Joanna Dark. Seus amigos podem fazer o mesmo. Agora é só enfrentar as filas em frente aos cinemas/consoles para ver/jogar a estréia deste novo filme/game da Nintendo.



Turok: Rage Wars

Gênero: Ação
Produtora: Acclaim
Número de jogadores: 4
Previsão de lançamento: Dezembro

O VELHO E BOM ÍNDIO NÃO PARA E PROMETE SUPERAR TUROK 2

Joshua Fireseed é um daqueles exemplos no mundo dos games: fez um jogaço de sucesso com o **Turok: Dinosaur Hunter** e deu uma caída com **Turok 2: Seeds of Evil**, mas nem por isso se abalou.

Ele volta agora com **Turok: Rage Wars**, um jogo totalmente desenvolvido para jogar com amigos. Não há um modo para completar o jogo como nas versões anteriores, desta vez é tudo Multiplayer.

Há uma imensidão de armas dos mais variados tipos, os inimigos aparecem aos montes e o resultado disso é muita diversão para todo mundo.

As caçadas rolam em quatro modos bacanudos: Bloodlust (todos contra todos), Team Bloodlust (montar equipes), Frag Tag e Capture the Flag (pegar bandeiras). Também rola um modo cooperativo, no qual dois amigos se unem para lutar contra alguma ameaça e um Time Trail, para testar as habilidades dos jogadores contra o relógio.

Dá para escolher entre dezessete personagens, entre eles Turok, claro, além de Adon, Fireborn, Raptor, Mites, entre vários outros.

O legal é que os inimigos controlados pelo computador (Bots) são muito inteligentes e vão complicar a vida dos jogadores. Quer dizer, tem que ter atenção redobrada para se dar bem.

O que chama a atenção aqui são realmente as armas. A Mag Pistol, por exemplo, atira balas que causam pequenas explosões; a Plasma Rifle é um rifle de energia que faz miséria e já apareceu na primeira versão do game; a Shotgun é uma calibre doze que tem tudo para ser a arma preferida da galera. Ainda tem a Crossbow (uma espécie de arco e flecha), o Bumerangue (muito bom para vencer os adversários e até roubar a munição deles). Fora estas bem legais rola uma lista quase interminável de outras, além de vários personagens secretos que vão surgindo conforme a disputa vai rolando.

Pokémon Stadium

OS MONSTROS DE BOLSO BOTANDO PRA QUEBRAR !

Gênero: Estratégia/luta
Produtora: Hal Laboratories
Número de jogadores:4
Previsão de lançamento: Março

Se você já explorou todas as cidades dos Pokémon Azul, Vermelho, Amarelo e domina Pokémon Snap, então Pokémon Stadium é sua próxima parada. A versão que você vai jogar por aqui é, na verdade, a segunda no Japão.

Aqui você coloca os bichos pra sair no pau no meio de um estádio abarrotado de gente por todos os lados. As lutas rolam num estilo RPG, mais ou menos o mesmo esquema dos jogos Pokémon para Game Boy. O primeiro passo numa batalha deste tipo é escolher o golpe ou a defesa, no caso de estar sendo atacado. Conforme você vai vencendo ou até mesmo perdendo, seu nível de experiência aumenta, possibilitando novos golpes dali para frente. O visual é totalmente tridimensional e isso é novidade total para quem estava habituado a ver os bichos apenas bidimensionalmente. É tudo muito colorido, os efeitos dos golpes são bem legais e vai fazer com que todos os jogadores curtam adoidado.

Um dos lances mais legais e inovadores de Pokémon Stadium é que dá para você transferir todos os bichinhos capturados no Game Boy. Quer dizer, se você tem vários Pokémon, todos treinados, evoluídos e com o nível máximo de força, simplesmente não precisa fazer tudo de novo. É só mandá-los para o Nintendo 64. Esta maravilha da tecnologia moderna acontece graças ao Transfer Pak, um aparelho que será vendido na mesma época do game. Você conecta este acessório no seu Controller e faz toda a mudança rapidamente.

Para aumentar a diversão ainda existem muitos modos de jogo, cada um com estilos bem diferentes. No Tonikaku Battle você treina um pouco e pega a manha das batalhas. O Event Battle são batalhas que duram de cinco a noventa minutos, dependendo da regulagem, e vence quem bater mais. No Research Mode você organiza um álbum Pokémon e transfere os monstros do Game Boy para o N64, usando o Transfer Pak. O Winner's Castle coloca seis Pokémon para brigar contra outros seis. O Chibbikko Club vem com nove minigames e pode ser jogado até em quatro pessoas. Aqui dá para aumentar seu nível de experiência. No Free Battle o lance é reunir mais quatro amigos, cada um escolhe três Pokémon e a briga rola solta. E no GB Building dá para jogar as versões Vermelha, Azul e Amarela do Game Boy. Resumidamente, Pokémon Stadium deve ser o jogo mais concorrido e cheio de opções que a turma de Pikachu já teve e isso significa diversão garantida por muito tempo.



Disney's Tarzan

O HOMEM-MACACO VAI FAZER DE TUDO NO SEU N64

Pelas mãos dos animadores da Disney o velho rei da selvas virou um garotinho e depois um adolescente com penteado rastafari. No recente longa metragem Tarzan surfou nas árvores, andou de skate nos galhos e balançou nos cipós deixando alpinistas com inveja. Agora ele sai da telona para o Nintendo 64 e manda a maior brasa num jogo que a galera do Game Boy já jogou e curtiu.

Disney's Tarzan foi desenvolvido pela Eurocom, a mesma que fez Duke Nukem: Zero Hour, o que já mostra o estrago que Tarzan pode fazer. O jogo é dividido em catorze fases diferentes, tudo se passa nas enormes florestas africanas onde você começa a jogar com o ágil garotinho. Tarzan vai crescendo conforme o jogo avança, até virar o adulto forte que acaba dominando a floresta e se transforma no rei das selvas.



Assim como a versão de Tarzan para o Game Boy Color, o objetivo do jogo é subir pelas paredes, "surfar" nas árvores, correr, pular, balançar nos cipós, pegar itens, lutar com tigres, dirigir elefantes, nadar em lagos e tudo com o objetivo de salvar seus amigos da ameaça cruel vinda da civilização. O game vem recheado de humor e boas tiradas como aconteceu no filme e isso é sinal de que Disney's Tarzan deve ser uma boa pedida para o final do ano.

Gênero: Ação/Aventura
Produtora: Eurocom
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: janeiro

Tony Hawk's Pro Skater

Skate nervoso, saltos malucos e tombos históricos

Gênero: Esporte
Produtora: Edge of Reality
Número de jogadores: 2
Previsão de lançamento: Janeiro

Fãs de esportes radicais e de skate em especial podem começar a esquentar as turbinas. Tony Hawk's Pro Skater já existe no Playstation e agora é a vez do N64 sair detonando e o jogo apavora.
O cartucho vem com nove feras do esporte. É gente como Bob Burnquist, Rune Glifberg, Chad Muska, Kareem Campbell, Geoff Rowley e o próprio Tony Hawk, claro. Os atletas são cheios de movimentação bem feita e há uma enormidade de manobras pra lá de malucas. Além disso dá para jogar em dupla com a tela dividida, os cenários são bem detalhados, as pistas vão aumentando de dificuldade e dá para andar em várias superfícies diferentes como carros, canos e por aí vai.
O esquema de disputa segue um percurso não-linear. O que quer dizer que dá para ir em qualquer lugar do cenário em vez de seguir apenas um traçado pré-determinado. Então dá para subir em qualquer lugar que você enxergar na tela. As pistas são em Half-pipes, estacionamentos, Shoppings, morros e por aí vai.
Para completar a festa a trilha sonora é caprichada e vem cheia de bandas como Primus e Beastie Boys, que combinam perfeitamente com o estilão do game.



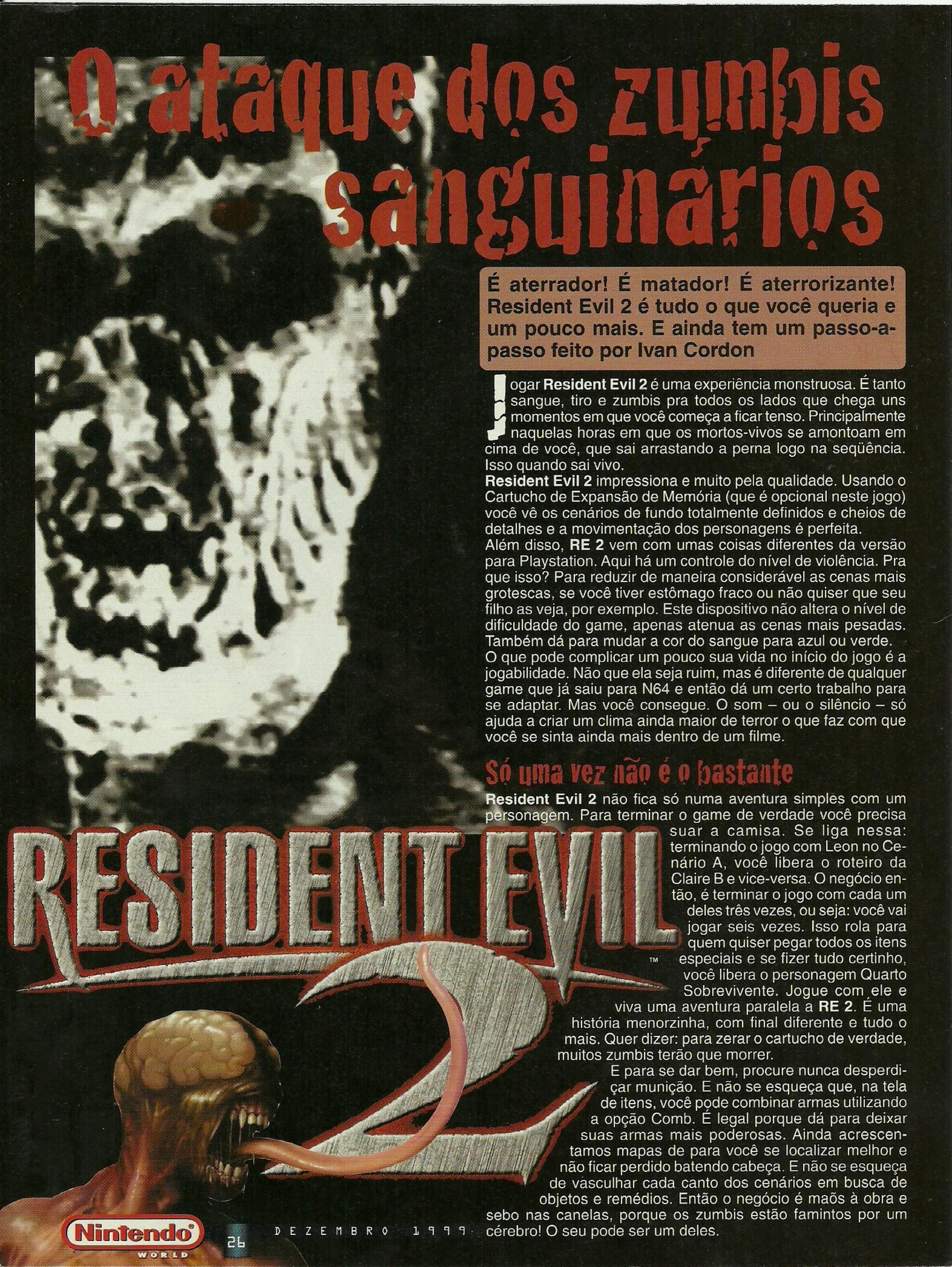








Leo Burnett
CHEGOU O JOGO DE SOBREVIVÊNCIA
MAIS APAVORANTE DA HISTÓRIA. MEDO.
HORROR. TERROR. E, É CLARO, O MAL.
VOCÊ VAI ENFRENTAR LEGIÕES FAMINTAS
DE ZUMBIS, MONSTROS SEDENTOS POR
SANGUE E OUTRAS CRIATURAS MUTANTES.
RESIDENT EVIL 2.
BEM-VINDO AO PESADELO.
RECOMENDADO PARA
17+
MAIORES DE 17 ANOS
CAPCOM EDGE
© CAPCOM CO., LTD. 1998 © CAPCOM U.S.A., INC. 1999 TODOS
O SELO OFICIAL, NINTENDO 64 E O LOGO "N" SÃO MARCAS



O ataque dos zumbis sanguinários

É aterrador! É matador! É aterrorizante! Resident Evil 2 é tudo o que você queria e um pouco mais. E ainda tem um passo-a-passo feito por Ivan Cordon

Jogar **Resident Evil 2** é uma experiência monstruosa. É tanto sangue, tiro e zumbis pra todos os lados que chega uns momentos em que você começa a ficar tenso. Principalmente naquelas horas em que os mortos-vivos se amontoam em cima de você, que sai arrastando a perna logo na seqüência. Isso quando sai vivo.

Resident Evil 2 impressiona e muito pela qualidade. Usando o Cartucho de Expansão de Memória (que é opcional neste jogo) você vê os cenários de fundo totalmente definidos e cheios de detalhes e a movimentação dos personagens é perfeita.

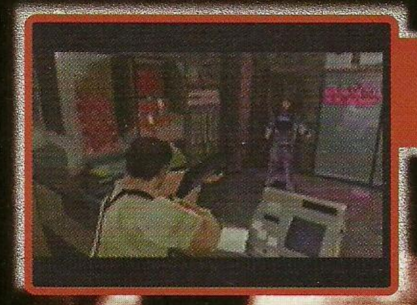
Além disso, **RE 2** vem com umas coisas diferentes da versão para Playstation. Aqui há um controle do nível de violência. Pra que isso? Para reduzir de maneira considerável as cenas mais grotescas, se você tiver estômago fraco ou não quiser que seu filho as veja, por exemplo. Este dispositivo não altera o nível de dificuldade do game, apenas atenua as cenas mais pesadas. Também dá para mudar a cor do sangue para azul ou verde.

O que pode complicar um pouco sua vida no início do jogo é a jogabilidade. Não que ela seja ruim, mas é diferente de qualquer game que já saiu para N64 e então dá um certo trabalho para se adaptar. Mas você consegue. O som – ou o silêncio – só ajuda a criar um clima ainda maior de terror o que faz com que você se sinta ainda mais dentro de um filme.

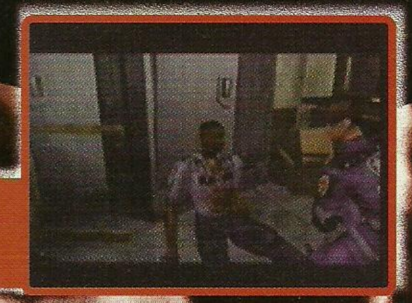
Só uma vez não é o bastante

Resident Evil 2 não fica só numa aventura simples com um personagem. Para terminar o game de verdade você precisa suar a camisa. Se liga nessa: terminando o jogo com Leon no Cenário A, você libera o roteiro da Claire B e vice-versa. O negócio então, é terminar o jogo com cada um deles três vezes, ou seja: você vai jogar seis vezes. Isso rola para quem quiser pegar todos os itens especiais e se fizer tudo certinho, você libera o personagem Quarto Sobrevivente. Jogue com ele e viva uma aventura paralela a **RE 2**. É uma história menorzinha, com final diferente e tudo o mais. Quer dizer: para zerar o cartucho de verdade, muitos zumbis terão que morrer.

E para se dar bem, procure nunca desperdiçar munição. E não se esqueça que, na tela de itens, você pode combinar armas utilizando a opção Comb. É legal porque dá para deixar suas armas mais poderosas. Ainda acrescentamos mapas de para você se localizar melhor e não ficar perdido batendo cabeça. E não se esqueça de vasculhar cada canto dos cenários em busca de objetos e remédios. Então o negócio é maõs à obra e sebo nas canelas, porque os zumbis estão famintos por um cérebro! O seu pode ser um deles.



Na primeira tela, tente desviar dos zumbis para economizar munição. Chegue até a loja de armas, depois da animação espere os zumbis atacar o dono da loja. Detone-os e pegue a Shotgun.



Siga em frente até chegar ao ônibus e depois entre na delegacia. Vá para a sala (01). Fale com o policial e pegue o ID Card. Use-o no computador para destravar as duas portas do Hall.



Vá para a sala (2) e entre na (5). Vá até o cofre e abra-o com a combinação 4542. Pegue o mapa da delegacia e munições para a Shotgun.

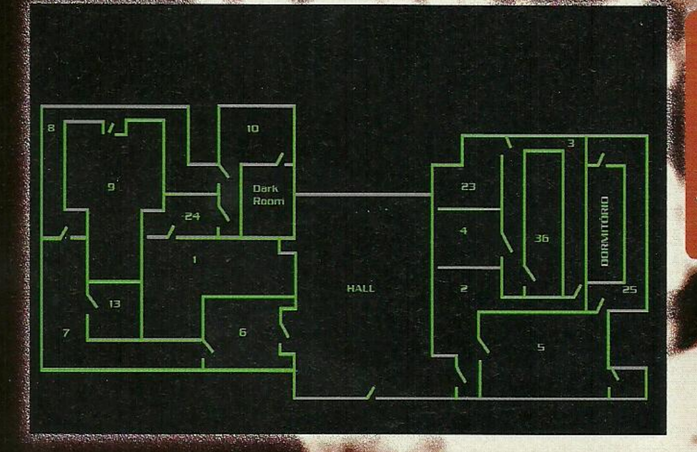


Volte e vá para a sala (6). Entre na sala (7) e depois da animação detone o Licker, o inimigo babão. Entre no corredor (8) e depois na sala (9).

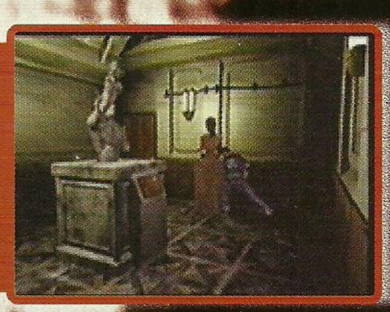


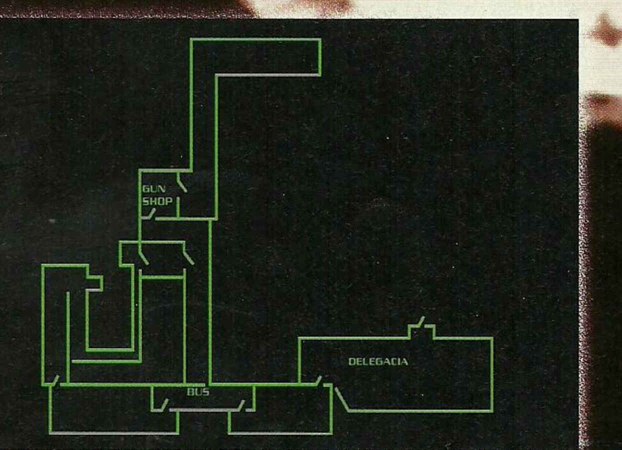
Vá à sala do fundo e acenda a lareira como o isqueiro para pegar uma jóia. Saia e vá para a sala (10), entre no Dark Room para salvar o jogo.





Volte e suba as escadas. Quando encontrar uma estátua no centro da sala com duas estátuas menores ao lado, mova ambas de modo que fiquem na parede com o rosto para frente. Posicione-as sobre a marca no chão e pegue a outra jóia.





DADOS

JOGADORES



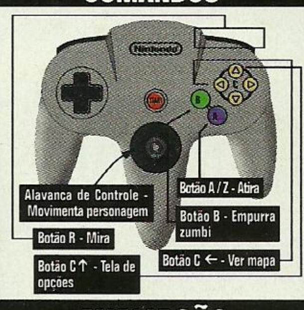
CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Capcom
Desenvolvimento:	Angel Studios
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	512 Megabits
Recomendado para:	Acima de 17 anos

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,5
Replay	9,5
Nota final	**9,6**



Siga pelo corredor (12) e entre na sala dos S.T.A.R.S. Vasculhe a sala e pegue os itens, principalmente a Shotgun que está no armário. Pegue o diário de Chris e a medalha que está embaixo dele. Claire entra na sala. Depois da animação, vá para o Hall, use a medalha na fonte e pegue a chave de espadas (Spade), use-a para abrir a sala (13). Nesta sala empurre a escada até a estante e pegue a manivela sobre ela. Volte ao segundo andar, entre na sala (14) e detone os zumbis.





Entre na sala (15). Suba a escada e siga pelo corredor, quando cair observe o quadro na parede. Ative o interruptor vermelho e volte à sala principal. Mova a primeira e a segunda prateleiras para a direita. Volte até o quadro e pegue o plugue do bispo (Bishop).

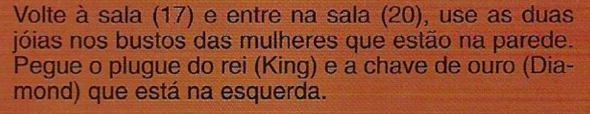
Volte à sala de espera e entre na sala (17). Vire à direita, abra a porta da sala (18), vá para a esquerda e entre na sala (19).



Saia para a sacada (16) e detone os zumbis. No centro da sacada acione a escada de emergência. Continue seguindo em frente e entre na sala de espera (Waiting Room), pegue a Small Key, volte para a sala (14) e pegue o Kit para a **Hand Gun** que está na escrivaninha trancada. Combine-a com a **H. Gun** e deixe sua arma mais potente.

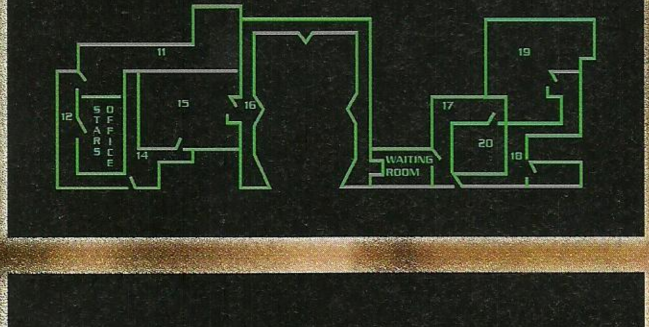


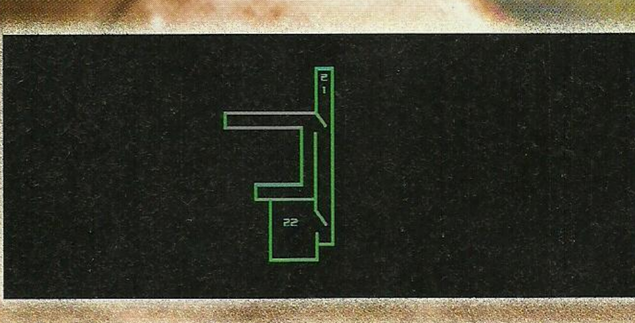
Volte à sala (19) e encontre a abertura que está atrás dos escombros do helicóptero. Então use a válvula para abrir a água e apagar o fogo. Recolha alguns itens na aeronave.

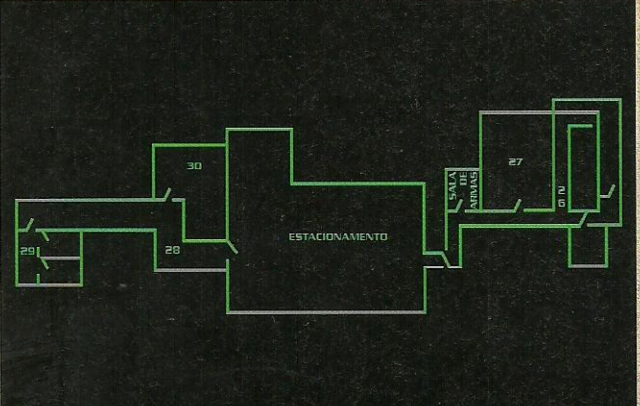


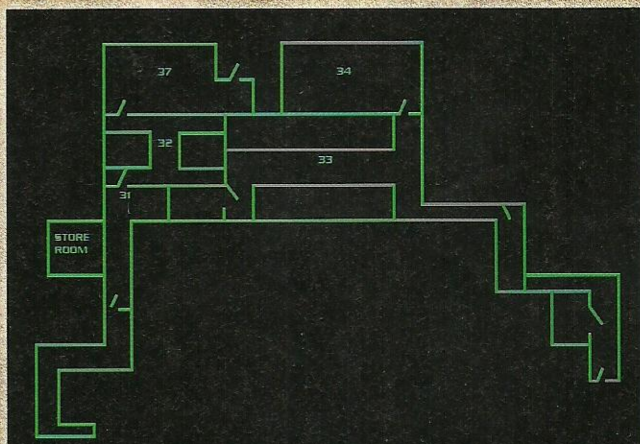
Volte à sala (17) e entre na sala (20), use as duas jóias nos bustos das mulheres que estão na parede. Pegue o plugue do rei (King) e a chave de ouro (Diamond) que está na esquerda.











Volte à sala (15), suba as escadas e saia no corredor (21), entre na sala (22) e use a manivela para baixar a escada, por enquanto é só isso que você tem de fazer nesta sala.

Desça as escadas e detone os zumbis (dá para desviar-se também). Vá até o final do corredor, entre na sala e pegue a válvula manual (Valve Handle). Não abra a outra porta desta sala.



Volte até a sala (7) e use a Cord na caixa de força. Siga em frente e vá para a sala (10), então abra a porta da sala (24). Dentro da sala detone os seis zumbis e pegue o filme para revelar no Dark Room. Abra a porta, você estará novamente na sala (1). Entre na sala menor e enfrente o policial que se transformou em zumbi. Pegue a chave de copas (Heart).

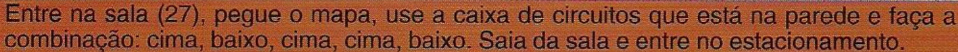
Siga para a sala (23), pegue a Cord e o plugue da torre (Rook). Quando estiver saindo da sala, um Licker vai atacá-lo. Detone o bicho, entre na sala (4) e pegue mais uma Small Key.



No estacionamento você vai conhecer Ada Wong, personagem que irá interagir muito com Leon daqui pra frente. Depois da animação, empurre o caminhão, entre no corredor (28) e siga para a sala (29). Depois de outra animação, pegue o Manhole Opener e vá para a sala (30).



Vá para a sala (25) e desça a escada no fim do corredor. Você estará no corredor (26) e terá de enfrentar três Cerberus (cachorros-zumbi).



Entre na sala (27), pegue o mapa, use a caixa de circuitos que está na parede e faça a combinação: cima, baixo, cima, cima, baixo. Saia da sala e entre no estacionamento.



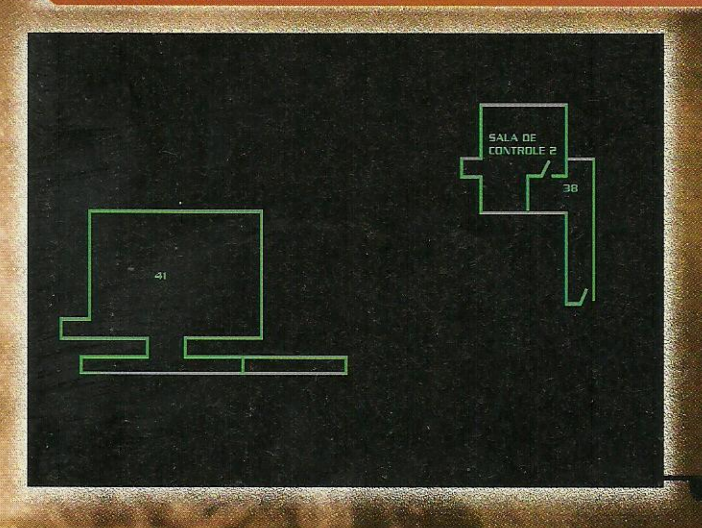
Vá à sala (26) e detone os Lickers. Entre na sala de autopsia. Pegue o cartão vermelho e prepare-se, todos os zumbis da sala irão atacá-lo. Elimine todos.Saia da sala e vá para a sala de armas. Entre, pegue a Machine Gun e o Side Pack. Isso afetará diretamente o jogo de Claire Cenário B. Você pode pegar apenas um dos itens e deixar o outro para ela. Volte para a delegacia, para ir à sala (36), passe no dormitório e pegue a Magnum.

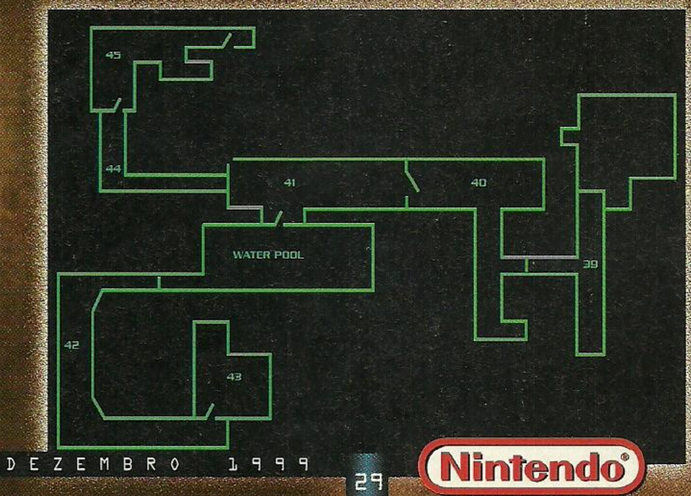


Use o Manhole na tampa para abri-la e desça a escada. Você estará no esgoto. Enfrente duas aranhas nesta sala, vá até o final da sala e suba a escada. Você estará no corredor (31). Entre na sala (32), atravesse a ponte e use os plugues no console que está na parede. Saia da sala e veja outra animação com Ada.



Neste ponto do jogo você irá controlar Ada. Saia da sala e você estará no corredor (33). Detone os cachorros e entre na sala (34), pegue o mapa e desça. Nesta sala, alinhe as caixas no canto e depois use o painel para encher o local com água. Passe por sobre as caixas e pegue a chave de paus (Clubs). Volte à sala (31) e depois da conversa volte a controlar Leon.







Na sala (36), pegue o filme sobre a mesa e observe que existem três estátuas nesta sala com os números 11, 12 e 13. Acenda a fornalha à esquerda usando o isqueiro e acenda as tochas das estátuas nesta ordem: 12, 13 e 11.



Vá ao quadro e pegue o G. Cogwheel. Vá para a sala (22), suba as escadas e use a G 24. Cogwheel na máquina. Uma porta irá se abrir.

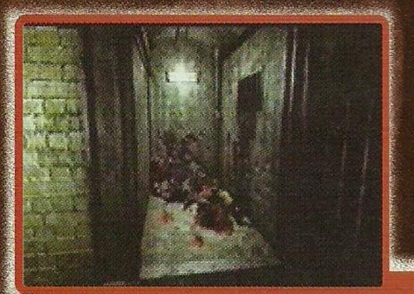
Pegue o plugue do cavalo (Knight) e desça pelo duto de ventilação. Depois da outra animação vá para a sala (29) e mais rola mais uma animação.

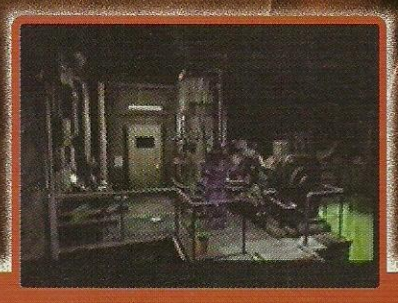


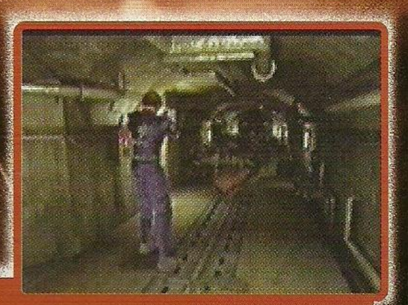
Volte à sala (32) e enfrente o mostro melequento. Use a Machine Gun sem dó. Depois de vencer o monstro, atravesse a ponte e use o plugue do cavalo no painel. Entre na sala (37) e depois da animação vá à sala (38). Entre na sala de controle 2 e use o elevador.



Agora você controla Ada novamente. Pegue o mapa do esgoto e entre na sala (40). Detone as aranhas e depois suba a escada no canto esquerdo. Passe pelo duto de ventilação, desça a escada e surge uma longa animação. Na seqüência, atravesse a ponte e desça pela escada para voltar a controlar Leon.







Entre na sala (40), pegue a Wolf Medal e vá para a sala (41). Enfrente as duas aranhas e entre na Water Pool. Use a válvula manual para baixar a ponte, atravesse-a e use a válvula novamente. Entre no corredor (42) e vá até a sala (43). Um enorme crocodilo irá segui-lo. Volte rapidamente pelo corredor e aperte o botão na parede para liberar um cilindro de gás. Quando o crocodilo morder o cilindro dispare um único tiro em sua cabeça e acabe com a raça do bicho.



Volte à sala (43), suba as escadas, atravesse a ponte, siga para a esquerda **RE 29** e pegue a Eagle Medal. Vá para a sala (41) e use as medalhas no painel próximo à cachoeira. Passe pelo corredor (44) e entre na sala (45). Ligue a força do transporte e quando um braço enorme começar a detonar o teto do trem, atire.



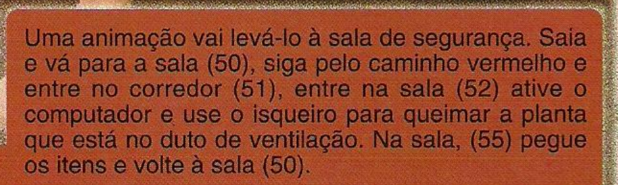
Saia do transporte, você estará na sala (46), entre no corredor (47) e pegue o Upgrade para a Shotgun, vá para o corredor (48) e suba a escada para a fábrica.





Entre no trem, pegue a chave e use-a no painel. Volte para dentro. Depois da animação, na qual Ada é ferida, abra a porta e saia do trem, enfrente o inimigo e depois de vencê-lo volte ao trem.





Uma animação vai levá-lo à sala de segurança. Saia e vá para a sala (50), siga pelo caminho vermelho e entre no corredor (51), entre na sala (52) ative o computador e use o isqueiro para queimar a planta que está no duto de ventilação. Na sala, (55) pegue os itens e volte à sala (50).





Siga pelo caminho azul e passe pelo corredor (53) até chegar na sala (54). Pegue a Fuse Case e use na máquina. Ela irá transformá-lo em Main Fuse. Volte e use-o na máquina central da sala (50), siga novamente pelo corredor vermelho e abra a passagem para a sala (56).



Desça a escada e entre na sala (57), siga em direção ao Monitor Room, pegue o mapa do laboratório, entre no corredor (58) e entre na sala (59). Pegue o cartão do laboratório sobre a mesa e detone os inimigos. Entre na sala (60) e enfrente uma gigantesca mariposa. Depois de vencê-la, atire nas larvas que estão no teclado e use o computador. A Password é NEMESIS.



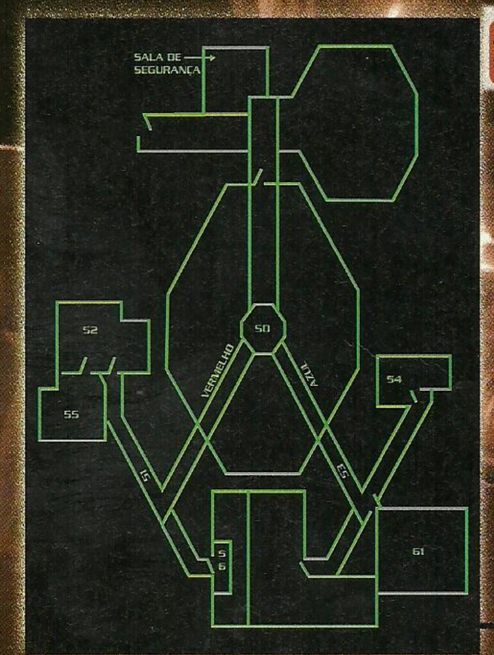
Volte ao andar de cima e entre na sala (61). Aperte o botão vermelho e pegue o MO Disk. Ao sair desta sala, surgem algumas seqüências de animações.



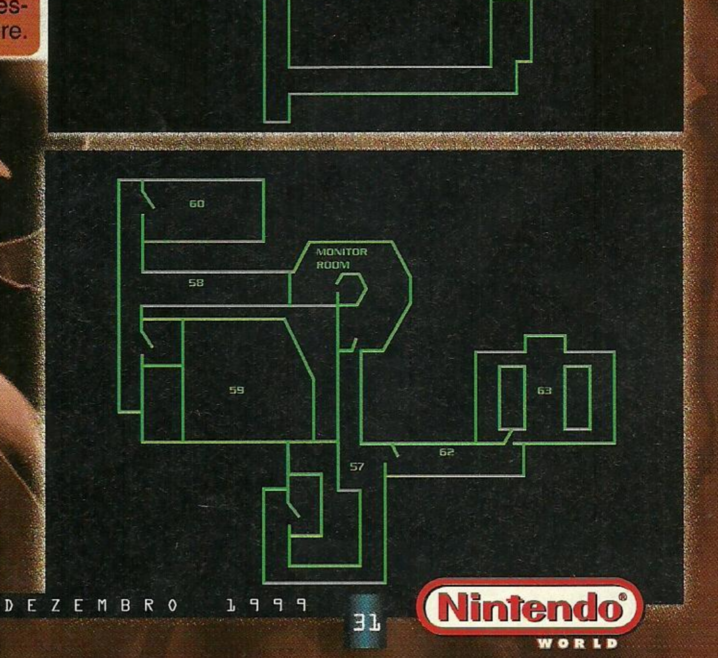
Vá para o corredor (57) e use o MO Disk para abrir a porta de acesso para o corredor (62).

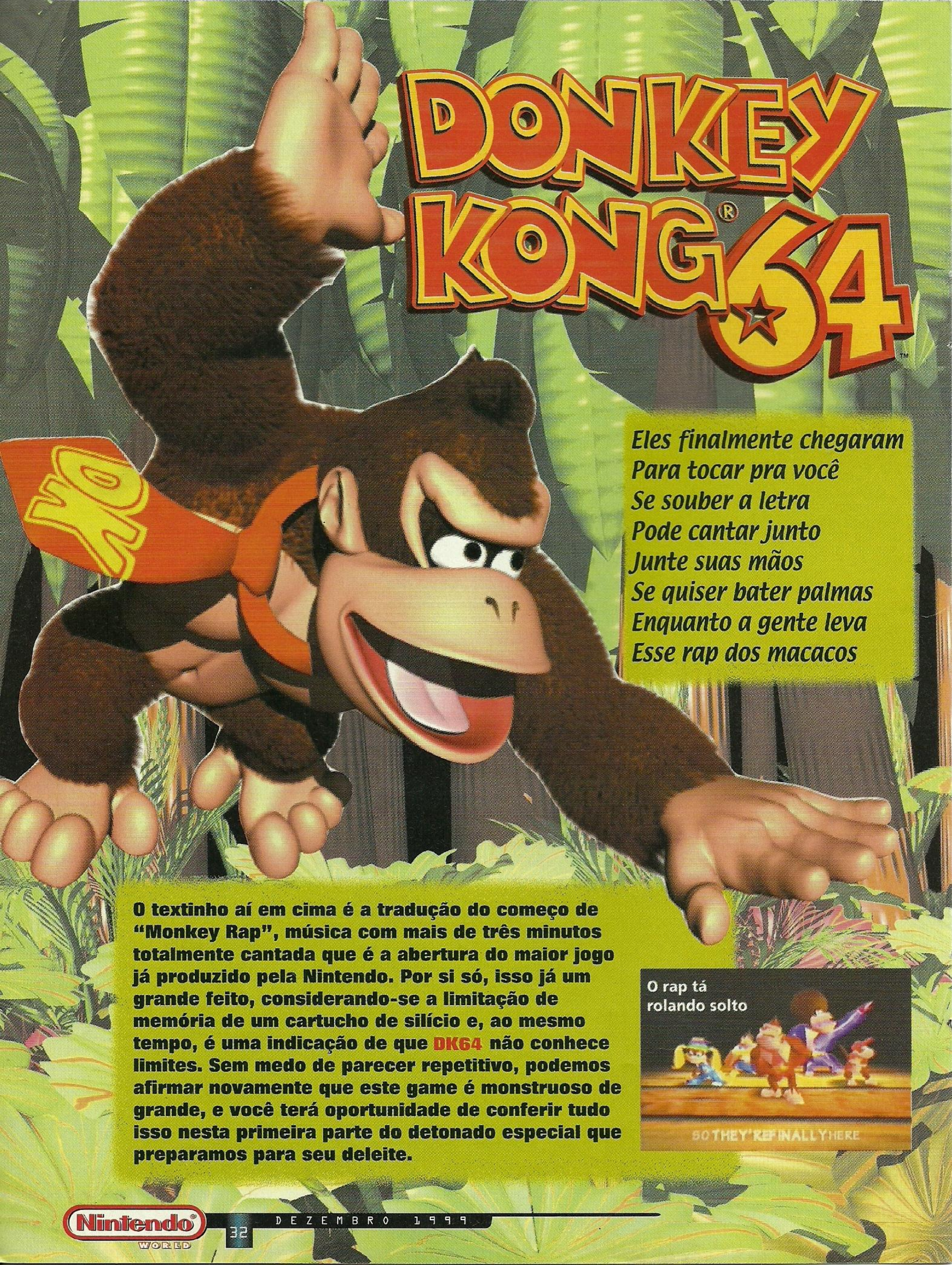


Entre na sala (63) e fique andando até a contagem regressiva começar, acione o elevador e enfrente o inimigo pela última vez. Use tudo o que tiver de arma e de itens para recuperar energia. Depois de detonar o inimigo entre no elevador e curta a seqüência final do jogo.



Agora você pode acessar o cenário B de Claire.





Donkey Kong 64

Eles finalmente chegaram
Para tocar pra você
Se souber a letra
Pode cantar junto
Junte suas mãos
Se quiser bater palmas
Enquanto a gente leva
Esse rap dos macacos

O textinho aí em cima é a tradução do começo de "Monkey Rap", música com mais de três minutos totalmente cantada que é a abertura do maior jogo já produzido pela Nintendo. Por si só, isso já um grande feito, considerando-se a limitação de memória de um cartucho de silício e, ao mesmo tempo, é uma indicação de que DK64 não conhece limites. Sem medo de parecer repetitivo, podemos afirmar novamente que este game é monstruoso de grande, e você terá oportunidade de conferir tudo isso nesta primeira parte do detonado especial que preparamos para seu deleite.

O rap tá rolando solto

Siga o macaco

Quem é que nunca imitou um macaco? Macaquice é uma coisa legal de se fazer e Donkey Kong 64 é o lugar perfeito para isso. O game mais parece uma enorme reserva florestal onde os macacos, e quem quiser imitá-los, podem fazer tudo aquilo que mais gostam: subir em árvores, balançar em cipós, nadar em lagos entre outras atividades.


O macaco vai de cipó em cipó

Já está mais do que provado que o fator mais importante em um game é a diversão que ele proporciona e não a beleza de seus gráficos ou a realidade de seus efeitos sonoros, apesar de que isso ajuda. DK64, além de possuir gráficos embasbacantes e efeitos sonoros que são um "colírio" para os ouvidos, é diversão que não acaba mais! São aproximadamente oitenta horas de jogo pra ver tudo o que o cartucho tem a oferecer, e pode ter certeza de que são horas muito bem gastas.
A Rare mais uma vez seguiu sua fórmula de mostrar o doce pra criança mas não deixar comer antes do jantar. Inúmeras vezes você se deparará com uma porta, uma banana, uma alavanca ou qualquer outra coisa que simplesmente não consegue alcançar ou acionar na hora. Isso se chama motivação. Depois de um tempo você aprenderá um novo movimento ou ganhará um novo item podendo fazer aquilo que não conseguia antes. A fada-banana é algo que você encontrará várias vezes durante o começo do jogo, mas não poderá fazer nada até conseguir a máquina fotográfica.



Aquela velha história



Um passeio na mina até que cai bem

Falar que a Rare consegue atingir níveis gráficos que as outras Softhouses nem sequer sonham, é chover no molhado. **DK64** está recheado de visuais da mais alta categoria. Os efeitos de luz são tão impressionantes e bem feitos que, como em **Banjo-Kazooie**, você terá vontade de parar de jogar só pra ficar sacando o ambiente ao seu redor. Existem corredores, por exemplo, com paredes coloridas de texturas diferentes que refletem magnificamente no personagem, formando um verdadeiro caleidoscópio.
Acachapante também é o sistema de partículas usado pelos programadores da Rare. Na fase Angry Aztec, você verá uma tempestade de areia tão perfeita que até dá coceira no nariz. Os grãos de areia estão tão juntos que fica difícil estabelecer a diferença entre fantasia e realidade.
A animação dos Kongs e inimigos em geral é um show à parte: cada um dos cinco macacos possui um conjunto próprio de movimentos (mais de cem no total!) e a sensação de controlar cada um deles é exclusiva. A diferença entre os personagens não é apenas cosmética – Diddy por exemplo é o mais rápido de todos, enquanto que Lanky é o personagem mais desengonçado de que se tem notícia em um videogame, mas nem por isso ruim de controlar. Até na água os Kongs se movimentam com graça e fluidez.


Os adversários são grandes

Os inimigos não possuem a mesma inteligência que os insetos nojentos de **Jet Force Gemini**, mas contam com excelentes rotinas de animação que por vezes chegam até a ser engraçadas. Existe um Kremling gordão vestido de general que adora jogar granadas em quem estiver por perto. Faça-o provar do mesmo remédio e você entenderá o que estamos falando.
Outra semelhança em relação à **Banjo-Kazooie** é a música dinâmica. De acordo com o local da fase onde o jogador se encontra, a música é tocada de uma forma diferente. Esta mudança é feita de forma sutil, onde a melodia permanece a mesma mas o ritmo muda. Isso também serve para avisar que algo diferente está para acontecer. O que não faz uma programação inteligente!


Repare nestes gráficos: são de derrubar a mandíbula

Uma coisa curiosa de se notar é a diferença na música quando um macaco está nadando com a cabeça para fora d'água e depois mergulha. Você já esteve dentro de uma piscina com rádio ligado do lado de fora? O efeito é o mesmo aqui. Impressionante. Se você tiver seu Nintendo 64 ligado a um Receiver com Dolby-Surround, vai cair de quatro! Sem dúvida nenhuma, a Rare conta com alguns dos melhores músicos e programadores de som da indústria dos games.

Começa a aventura

Donkey está tranqüilo em sua casa fazendo sua sessão de exercícios para manter aquela boa-forma que as macacas adoram quando um esbaforido Squawks chega avisando que "eles" sumiram. "Eles" são os outros Kongs – primeira parada: casa de Cranky.

Lembram-se da marmota Bottles de **Banjo-Kazooie**? Em **DK64**, é o velhinho que é o responsável pelas novas habilidades que você aprenderá no game. Ele fala que dará uma nova poção assim que você completar o treinamento (mais tarde, ele exigirá moedas-banana para ensinar os movimentos). Corra para esta área e passe pelos quatro barris para aprender os movimentos básicos e depois volte até a cabana do velho macaco para aprender a bundada. Siga pelo corredor à esquerda da casa de DK até encontrar um botão no chão com a cara de DK – bundada nele!





Siga para a ilhota em frente a você para encontrar K. Lumsy, um kremling de bom coração. Ele ficará tão feliz com a sua disposição em ajudá-lo que abrirá a porta para a primeira fase: Jungle Japes. Em cada fase existem alguns objetivos básicos. Aí vão eles:

- **Pegar as bananas normais de cores diferentes para cada Kong – com 75 de cada, você ganha uma medalha-banana (Cranky está muito interessado nisso). As bananas são usadas para alimentar os glutões Troff e Scoff, que abrem a porta do chefe da fase.**

- **Pegar cinco bananas douradas com cada Kong. Elas são usadas para abrir as portas das fases.**



- **Derrotar o chefe para ganhar uma das chaves da jaula de K. Lumsy.**

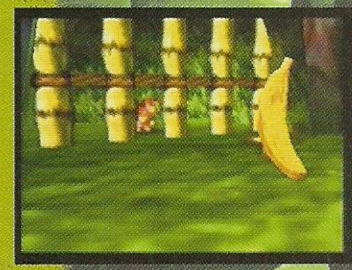
- **Achar cinco pedaços (um para cada Kong) da planta de Snide. Por cada um deles, ele dará uma banana dourada. Geralmente, estão com inimigos espalhados pelas fases, então é só descer a pancada em todo bandido que aparecer na sua frente e depois levar as plantas para Snide.**

- **Conseguir a coroa vencendo o desafio de K. Rool.**

Como as bananas normais são muitas, isso fica por conta de vocês. Mas vamos dar uma forcinha em todo o resto. É nóis na fita!

Jungle Japes

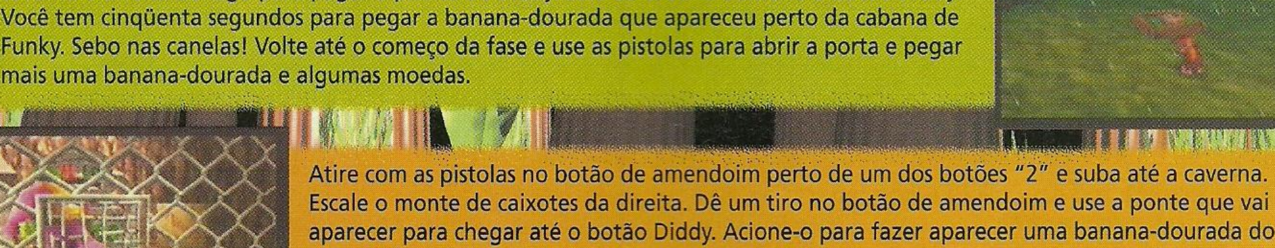
Ingresso: uma banana dourada.



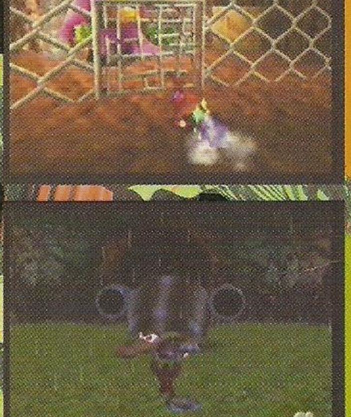
Suba na primeira árvore e use os cipós para chegar ao botão que abre a porta. Agora é hora de libertar Diddy Kong: atravesse o lago e suba até a cabana de Funky (o desafio de K. Rool, Beaver Brawl, está logo em frente a ela). Compre a espingarda de côco por três moedas e siga até a jaula de Diddy. Pegue a banana dourada e três botões de côco aparecerão. Vá até cada um deles e teste sua recém adquirida espingarda. Volte até a jaula de Diddy e pegue outra banana dourada. Desça e pegue o caminho do meio para chegar até a cabana de Cranky e aprender um novo movimento, o Barrel Blast.



Saia da cabana e dê um tiro no botão de côco acima da grade com o caixote de Rambi, o rinoceronte. Use o rino para destruir as quatro cabaninhas desta área (cada uma escondendo a figura de um Kong) e acione o botão com o rosto de Donkey. Isso fará aparecer uma banana dourada perto de um dos botões "2". Pegue Rambi novamente e vá até a parede com o rosto dele. Ali você verá pela primeira vez a fada-banana, mas ainda não conseguirá fazer nada. Volte até a área onde há uma cruz azul desenhada no chão com uma rocha em cima e suba na árvore dali de perto. Use os cipós e acione o botão com o rosto de Donkey para pegar mais uma banana dourada. Desça, entre no corredor à esquerda do lago e mate o primeiro inimigo para pegar a parte da planta de Donkey.



Entre no barril de troca e pegue Diddy. Ache algumas moedas, compre as pistolas de amendoim e visite o velho Cranky para aprender o Chimpy Charge. Faça o caminho pela caverna à direita do lago para pegar a planta de Diddy. Saia da cabana e acione o botão Diddy. Você tem cinqüenta segundos para pegar a banana-dourada que apareceu perto da cabana de Funky. Sebo nas canelas! Volte até o começo da fase e use as pistolas para abrir a porta e pegar mais uma banana-dourada e algumas moedas.



Atire com as pistolas no botão de amendoim perto de um dos botões "2" e suba até a caverna. Escale o monte de caixotes da direita. Dê um tiro no botão de amendoim e use a ponte que vai aparecer para chegar até o botão Diddy. Acione-o para fazer aparecer uma banana-dourada do lado de fora da caverna. Vá seguindo pela caverna até encontrar uma pequena grade. Use a cabeçada de Diddy para abri-la e novamente para diminuir a velocidade das esteiras rolantes. Volte um pouquinho e acione o botão Diddy. Passe para o outro lado e suba as esteiras até chegar na mina. Pegue cinqüenta moedas para ganhar uma banana-dourada.

Siga agora para uma das salas de Troff e Scoff com sessenta bananas para enfrentar o primeiro chefe: Army Dillo. Moleza! Desvie-se dos tiros e jogue os barris explosivos na cara dele quando tiver oportunidade. Três barris dão conta do recado e ao derrotá-lo, você ganha uma das chaves de K. Lumsy. Vá até ele para abrir a segunda fase.

Angry Aztec

Ingresso: cinco bananas douradas

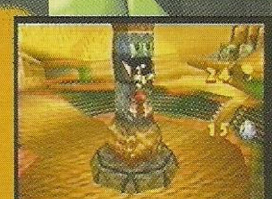


A primeira coisa a fazer é visitar Candy para comprar o bongô de Donkey e a guitarra de Diddy. Use o chimpanzé para entrar no templo com o número "2" na frente. Acione o botão Diddy, suba pelas línguas dos macacos, atire para o outro lado e cruze para tocar a guitarra no botão musical. Um raio de sol entrará na sala, derretendo o gelo que leva à jaula de Tiny. Aí é só dar uma cabeçada no botão Diddy da parede, acionar as letras K-O-N-G e pronto! Mais um símio para o time e mais uma banana dourada para a sua coleção.

Saia, suba na árvore da esquerda e use os cipós para chegar em cima da jaula da lhama. Um pequeno show de guitarra abrirá uma nova passagem. Vá seguindo por este caminho até encontrar Cranky e aprender novos movimentos (Rocketbarrel Boost para Diddy e Strong Kong para Donkey). Continue com Diddy até o final deste corredor e você chegará em uma área cheia de templos. Siga até um local com quatro gongos exibindo o rosto de Diddy. Dê uma cabeçada em cada um para que um novo templo se erga do chão, com uma banana dourada em cima. Use o Jetpack de Diddy para chegar até ela e também para visitar o telhado dos outros templos.



Em cima do templo com cinco carrancas, existe um botão Diddy – acione-o para que o obelisco no meio da areia comece a girar. Encha a boca dele com amendoins para fazer crescer um botão fruta em cima de cada uma das carrancas. Entre no templo para pegar mais uma banana dourada. Novamente com o Jetpack, passe voando por dentro do arco que está no topo do obelisco. Um abutre sairá de sua jaula e desafiará você. Acompanhe-o e passe por dentro de todos os arcos que ele deixar para trás. O bicho ficará tão impressionado que dará uma banana dourada para você.



Depois dos vôos, volte ao templo com o botão "2" em frente e voe – em cima dele está o inimigo com o pedaço de planta de Diddy. Saia da fase e retorne com Donkey. No primeiro corredor, à esquerda, abra a porta com botão de côco, use o barril, deixe Donkey invencível e pegue o pedaço de planta. Vá para a área dos templos e acione o botão Donkey na frente do templo da lhama. Complete a seqüência de barris para soltar a lhama, pegue uma banana dourada e surge um botão côco acima da porta do templo da lhama. Entre, faça uma batucada no botão musical, a lhama espirra em cima da lava incandescente e abre caminho para a jaula de Lanky. Antes de socorrer o orangotango, acione o botão Donkey que está ali por perto para abrir um novo caminho lá fora.



Depois de libertar Lanky e ganhar mais uma banana dourada, entre no templo das carrancas e... vamos ver... ganhe mais uma banana dourada! Siga agora para o botão "5" e entre no barril de invencibilidade. Siga pela caminho que você abriu acionando o botão Donkey no templo da lhama e entre no estágio de bônus Stealthy Snoop. O objetivo é atingir a linha de chegada sem que nenhum inimigo o aviste. Fique longe dos fachos de lanterna deles e você ganhará um prêmio que nem precisamos dizer qual é.



Siga para uma das salas de Troff e Scoff munido de 120 bananas para enfrentar o chefe: Dogadon, uma libélula gigante de fogo. O esquema é igualzinho ao do chefe da fase Jungle Japes – mais uma vez, moleza. Depois de pegar a chave, leve um lero com K. Lumsy para abrir as portas para as fases Frantic Factory e Gloomy Galleon.





Jungle Japes de novo

É hora de Tiny e Lanky explorarem esta fase. Antes de mais nada, compre o arco-e-pena e a zarabatana de uvas e aprenda novas habilidades (Mini Monkey para Tiny, Orangstand para Lanky). Volte para o primeiro corredor com Tiny e siga para a esquerda. Use o arco-e-pena para entrar no estágio de bônus Splish-Splash Salvage. É só pegar dez moedas para receber uma banana dourada como prêmio.



Volte para perto da cabana de Cranky e acione o botão Tiny para abrir uma jaula com uma banana dourada. Trinta segundos é o tempo limite para pegá-la. Agora siga pelo corredor à esquerda do lago, pegando a planta no caminho e abra a porta no final usando o arco-e-pena. Diminua Tiny de tamanho e entre no toco de árvore e no casulo gigante para pegar mais duas bananas douradas.



Entre no barril de troca e selecione Lanky. No mesmo lugar do estágio de bônus da Tiny, existe um para Lanky, o Mad Maze Maul. Detone cinco inimigos e siga para a linha de chegada para ganhar sua banana dourada de prêmio. Depois, acione o botão Lanky perto da cabana de Cranky e você terá um minuto para chegar à próxima banana dourada. Use os botões "4" e "2" para poupar tempo.

Agora é hora de chamar um amigo para ajudar: use Diddy para atirar no botão amendoim que fica à direita do lago e volte com Lanky plantando bananeira para subir a pequena ladeira. Dentro da caverna, afunde as duas estacas e mande uva nas abelhas para revelar uma banana dourada atrás do quadro da Ilha DK.

Siga para o corredor que leva à área da cabana de Cranky, mas entre no lugar onde está o inimigo com o pedaço da planta de Lanky. Plante bananeira para subir a pequena ladeira e entrar no estágio de bônus Speedy Swing Sortie. Balance de cipó em cipó, pegando nove moedas para fechar a participação de Lanky em Jungle Japes.

Angry Aztec de novo



Leve a baixinha Tiny e o atrapalhado Lanky para dar uma volta nos templos astecas. Candy ficará tão feliz em vê-los que venderá baratinho o saxofone e o trombone de vara. Entre com Tiny no templo com o botão "2" em frente e encolha a macaquinha para que ela passe pelo buraco da piscina. Derrote todos os inimigos lá dentro para ganhar uma banana dourada.

Siga pelo corredor que leva à área dos templos, pegando o pedaço de planta no caminho, e entre no templo da lhama. Faça Tiny ficar nanica para poder chegar a uma área com muita lava, vários botões Tiny e mais uma banana dourada. Não se esqueça de acionar os dois botões "2" aqui deste templo pois eles servirão para pegar a planta de Lanky.

Saia daí e entre no templo das carrancas para pegar mais uma banana dour... ahhh, você já sabe! Por último, leve a pequenina até aquele templo que Diddy fez surgir do chão. Encolha-a e toque o saxofone em cima do botão musical. Squawks aparecerá para dar uma carona até lá em cima. Lá dentro, Tiny terá que ganhar uma corrida contra uma tartaruga turbinada (tem alguém que sabe mais de design de personagens que a Rare?!?!) pegando cinqüenta moedas no caminho. Não é mole, mas se vencer, Tiny leva sua última banana dourada.

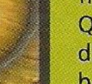


Comece a fase novamente com Lanky e entre no templo que tem o botão "2" na frente. Caia na piscina e vá nadando até encontrar um botão Lanky. Acione-o e um abutre segurando uma banana dourada aparecerá. Cinco uvadas são suficientes para que o penoso solte a preciosidade. Isso fará a água do lugar baixar, possibilitando a entrada no desafio K. Rool, Kritter Karnage. Mantenha-se vivo por trinta segundos para ganhar uma coroa.



Siga para o templo da lhama. Use o botão "2" para chegar ao inimigo com o pedaço da planta (somente se tiver acionado anteriormente com Tiny) e depois toque o trombone no botão musical para fazer duas cabeças de cobra se erguerem da água, conectando-se e dando acesso ao estágio de bônus Teetering Turtle Trouble. Vá plantando bananeira até lá e mantenha as tartarugas girando por 45 segundos, atirando melancias nas cobras.

Ainda dentro deste templo, suba e acione o botão uva. Dentro da sala que se abrir, você verá um painel com várias cabeças de macaco que, ao serem atingidas, emitem os sons mais escatalógicos possíveis. Combine os pares de cabeças e você ganhará seu prêmio.



Por fim, entre no templo das carrancas e siga até o final para entrar no estágio da bônus Big Bug Bash. Quem jogou Mario Paint para SNES não terá dificuldade para matar algumas moscas e ganhar uma banana dourada.

E tem muito mais

Mas fica pro mês que vem, quando revelaremos muitas outras manhas e segredos, apresentando o último membro da família Kong, Chunky. Prometemos também, para o bem do jornalismo moderno, tentar usar menos as palavras "banana dourada". Até lá!



AVANCE COM JUNO, DETONE AS FASES DE VELA E RESCATE LUPUS NA SEQÜÊNCIA.

Por Pablo Miyazawa

No mês passado, apresentamos você à aventura espacial mais radical do ano e ensinamos os passos iniciais com o Juno. A parte fácil já passou e a partir de agora é pedreira atrás de pedreira. Aqui ficará bem claro qual o verdadeiro esquema do jogo, que é ir e voltar várias vezes na mesma fase para conseguir cumprir todos os objetivos. Avisamos que o jogo era gigante, agora agüente! Prepare o espírito e o inseticida!

TAWFRET

Logo após libertar Vela, Juno segue direto para Tawfret. Ele é o único dos três personagens que pode salvar todos os Tribals deste planeta. Tawfret já foi um lugar bom para se viver, até que uma violenta tempestade deixou o lugar em pedaços e transformou os antes pacíficos habitantes em monstros violentos.

BOG

Este pântano enlameado esconde alguns dos monstros mais feios que você já viu.

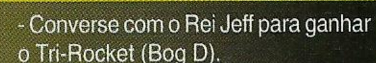
OBJETIVOS PRINCIPAIS



- Destrua todos os inimigos de Bog B para abrir a porta escondida do lado direito (que leva ao Bog C).



- Converse com o Rei Jeff para ganhar o Tri-Rocket (Bog D).



- Destrua as portas das cabanas com o Tri-Rocket para pegar as Grenades e resgatar os Tribals (Bog D).



- Abra a porta de madeira atrás do altar e resgate mais Tribals (Bog D, somente após pegar o ítem Crowbar na fase Bridge).

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (10 NO TOTAL)



1. e 2. No Bog C, atrás de árvores.



3. e 4. No Bog D, dentro de uma cabana no cemitério



5. No Bog D, em cima de um muro, ao lado do altar



6. a 10. No Bog E, dentro de celas. Para entrar lá, vá até a fase Bridge e entregue para o Gimlet a calça que ele perdeu. Ele lhe dará o Crowbar (pé-de-cabra). Volte para Bog e abra a porta de madeira atrás do altar.

BRIDGE

Com o Tri-Rocket nas mãos será possível entrar na Bridge, uma passarela cheia de tropas de Drones voadores. Ande devagar para não encher a tela de inimigos e capriche na mira com a metralhadora. É aqui que você irá encontrar com o robô Floyd, que não sairá mais de sua cola até o final do jogo.

OBJETIVOS PRINCIPAIS

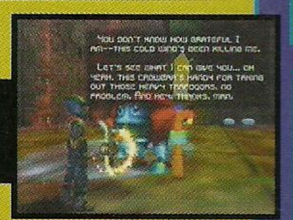
- Pegue a calça de Gimlet, que está pendurada na grande árvore da ilha do meio do lago (Bridge C).





- Pegue o Sniper Rifle na cabana ao lado da cachoeira (Bridge D).

- Encontre Gimlet na maior cabana e entregue a calça para ele, para receber o Crowbar (Bridge D).





- Fale com o robô Floyd em cima de uma plataforma no Bridge D e encontre as três partes de seu corpo.

- Pegue as Flares na sala abaixo de Floyd.





Entre em Bridge E pela chaminé da maior cabana e pegue as Remote Mines, salve os Tribals e procure as duas peças de Floyd.

- Retorne até Floyd com as três peças para ele se juntar ao seu grupo.



LOCALIZAÇÃO DAS PARTES DE FLOYD



1. Em cima de um muro estreito, no canto esquerdo de Bridge D.

2. No Bridge E. Desça pela chaminé da maior cabana e procure no labirinto. (ao lado de dois Tribals).





3. No Bridge E. Use o Crowbar na porta de madeira da sala abaixo de Floyd e procure a peça entre dois pilares.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (12 NO TOTAL)



1. a 4. No Bridge A, atrás dos postes da passarela.



5. No Bridge D, na mesma sala onde você encontra o Sniper Rifle.

6. e 7. No Bridge, na parte de cima da mesma sala onde você encontra as Flares (ilumine a sala para enxergar a plataforma).

8. No Bridge E, ao lado da segunda peça de Floyd.
9. e 10. No Bridge E, ao lado da terceira peça de Floyd.

11. e 12. No Bridge E, em uma sala escondida atrás de um sarcófago, em um corredor. Destrua-o e entre agachado.





CASTLE

A partir de agora você terá a companhia constante de Floyd. Castle é uma fortaleza bem protegida, com Drones localizados em lugares bem altos e estratégicos. O caminho é único e não há como se perder. Só no final da região B que ele se divide em dois, mas os caminhos se juntam novamente no portão final. É ali que você irá enfrentar o primeiro grande inimigo do jogo.

OBJETIVOS PRINCIPAIS

-Destrua todos os inimigos para entrar no castelo e siga até chegar ao grande portão.
-Derrote o líder do castelo (inseto gigante)

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (6 NO TOTAL)

1. a 6. Todos os Tribals estão localizados na região C, escondidos nos cantos das paredes e em cantos escuros.

CHEFE: INSETO GIGANTE

Este inseto enorme é o primeiro grande inimigo do jogo. Aqui você somente poderá se movimentar para os lados e atirar para frente. Além de arremessar ovos cheios de parasitas, o insetão irá lançar uma onda de calor na sua direção. Fique andando de um lado para o outro e salte quando o fogo aproximar. Seus pontos fracos brilham um pouco antes de ficarem vulneráveis. Acerte os pontos sensíveis na seguinte ordem: antena da direita, antena da esquerda, mandíbula da direita e mandíbula da esquerda. Use a mira (botão R) e o lança-mísseis teleguiados, ou ainda o Tri-Rocket Launcher. Depois, ele irá disparar raios elétricos. Atire sem dó quando o peito brilhar em vermelho. Depois de poucos tiros, ele será história.





MIZAR'S PALACE

Finalmente você entrará no imponente Palácio do tirano responsável pela bagunça que se tornou a galáxia. É também neste empoeirado planeta que você irá se reencontrar com Vela e Lupus para o confronto final contra Mizar. Mas por enquanto, Juno está sozinho nesta.



LOBBY

A entrada do Palácio é dividida em seis partes. Há uma região escondida dentro do fosso que só pode ser conhecida por Vela, já que ela é a única que consegue mergulhar. Lá dentro, talvez você não encontre o caminho a seguir. Dê uma olhada no mapa que na entrada para encontrar a resposta.



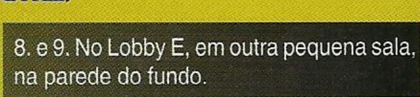
OBJETIVOS PRINCIPAIS

-Visite todas as salas do castelo, resgate os Tribals e desça pelo buraco de uma das tochas do canto esquerdo.

-Antes de atravessar o rio de lava, destrua o inimigo e entre na sala atrás dele, para encontrar um Bonus Activator.



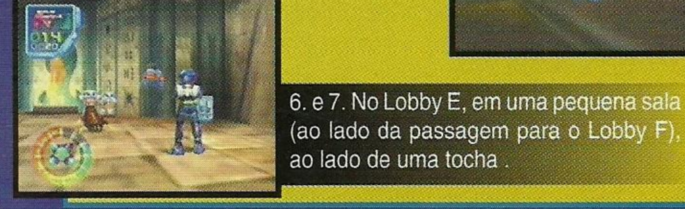
LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (14 NO TOTAL)



1. a 3. No Lobby C, na parede do fundo.



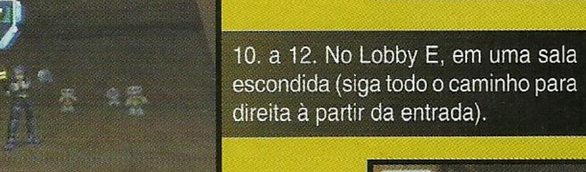
4. e 5. No Lobby D, do lado esquerdo da porta.



6. e 7. No Lobby E, em uma pequena sala (ao lado da passagem para o Lobby F), ao lado de uma tocha.



8. e 9. No Lobby E, em outra pequena sala, na parede do fundo.



10. a 12. No Lobby E, em uma sala escondida (siga todo o caminho para direita à partir da entrada).

13. e 14. No Lobby F, depois do rio de lava, ao lado de um pilar.



SEKMEHT

Depois de ser libertada por seu irmão na S.S.Anubis, Vela sai em sua espaçonave na busca da origem dos exércitos Drones. Ela encontra Sekmeht, uma plataforma espacial que foi usada como ponto de partida da invasão em Goldwood.

COURTYARD

Este é o local que servirá como ponto de encontro para sua equipe. Depois que cada personagem seguir seu caminho único, você irá reuní-los ali, na Pirâmide de Mizar. Só que para a Pirâmide aparecer, você terá que contar com a ajuda de Floyd. Procure o pedestal do robôzinho, localizado em uma sala do outro lado da entrada. Pise nele e pressione o botão A para tomar a forma de Floyd. Daí é só voar (literalmente) para cumprir a missão no tempo determinado.

OBJETIVOS PRINCIPAIS



-Pise no Floyd Pad (pedestal de Floyd), localizado do outro lado da entrada para controlar o robô. Colete as três Power Keys (parecem com a Triforça de Zelda) e entre na Sala do Gerador da Pirâmide.
-Entre na pirâmide pela porta de Juno.

LOCALIZAÇÃO DAS 3 POWER KEYS



Power Key 1: No meio das duas argolas gigantes



Power Key 2: Na janelinha superior do templo que leva até a pirâmide menor.



Power Key 3: Em uma varanda alta, do lado esquerdo da entrada. Depois de juntar as três, siga pelo corredor que está ao lado da terceira Power Key.



Se você conseguir completar a missão de Floyd, uma enorme pirâmide irá surgir do céu e pousará no lugar das duas argolas gigantes. Entre pela única porta possível. Não iremos lhe dizer o que acontece, mas parece que chegou a hora de Vela entrar em ação!

BATTLE CRUISER

Sekmeht é um lugar bem confuso, cheio de portas e corredores todos muito parecidos uns com os outros. Ao todo são 17 salas, nomeadas de A até Q. Vela pode entrar em todas elas, exceto a P, que é exclusiva de Juno e a Q, que só pode ser acessada depois que os personagens ganharem o Jetpack, equipamento que permite voar. Esta também é uma das fases que você será obrigado a retornar mais tarde com os outros personagens: os Tribals só poderão ser resgatados com o Juno, equipado com o Jetpack.

OBJETIVOS PRINCIPAIS



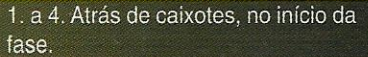
-Fale com Midge e pegue as Granadas (Battle Cruiser A).
-Pegue a Machine Gun no Battle Cruiser C.
-Use a Machine Gun na fechadura (Battle Cruiser D).
-Converse com a marmota Fishface para ganhar a chave vermelha (Red Key) e pegue a Plasma Shotgun ali ao lado (Battle Cruiser F).
-Volte para o Battle Cruise D e siga pela porta de cima.
-Siga até o Battle Cruiser K, destrua o piso de vidro e pegue a chave verde (Green Key). Volte para a sala inicial e use a chave na porta trancada. Suba o caminho espiral até o topo.



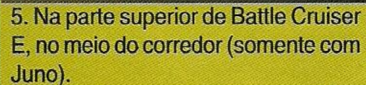
LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (15 NO TOTAL)

*Importante! Juno é o único que pode pegar todos os Tribals desta fase!





1. a 4. Atrás de caixotes, no início da fase.



5. Na parte superior de Battle Cruiser E, no meio do corredor (somente com Juno).



6. a 9. No Battle Cruiser I, em cima de altas plataformas (somente com Juno equipado com Jetpack)
10. a 12. No Battle Cruiser K, em um longo corredor vertical. No mesmo local da chave verde, use o Jetpack para subir nas plataformas superiores.
13. No Battle Cruiser N, no meio do corredor (somente com Juno).
14. e 15. No Battle Cruiser P, na beirada ao lado do rio de lava (somente com Juno).

CERULEAN

Depois de passar um sufoco animal em Sekhmet, Vela parte em busca da base militar de Ichor. Mas antes, ela deu uma pequena parada em Cerulean, para um encontro marcado com a Toupeira Fishface. Com certeza ele tem algo bom a lhe oferecer...

DUNE

É nesta bela região que você conseguirá duas das armas mais poderosas: o Tri-Rocket Launcher e o Homing Missiles. Este também é o único planeta que você pode pegar tudo o que precisa logo na primeira visita.

OBJETIVOS PRINCIPAIS



-Converse com o Fishface na primeira porta.

-Encontre as três barras de ouro (uma está ao lado da plataforma de pouso, outra está ao lado de um lago, do lado direito do campo aberto e a última está no lado oposto, em cima de uma grade de esgoto).





-Volte para falar com o Fishface para ganhar o Tri-Rocket Launcher.



-Entre na porta de grade no final do campo, siga e pegue a chave amarela (Yellow Key) e o Bonus Activator.



-Pegue os Homing Missiles ao lado de uma caverna, no Dune C.



LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (8 NO TOTAL)

1. a 6. No Dune B, próximo à chave amarela.

7. e 8. No Dune D, ao lado de sua nave, na plataforma de vôo final.



ICHOR

Vela sai de uma gelada para entrar em outra ainda pior. A base mulitar de Ichor está muito bem guardada por Drones com armamento pesado. Esta fase é tão grande que você terá que visitá-la com todos os personagens para pegar tudo. Só Juno conseguirá pegar um Bônus Activator escondido e só Lupus conseguirá pegar todos os Tribals.

MILITARY BASE

Você terá que usar cada uma de suas armas para chegar ao final da base militar. Este é o local com maior concentração de tropas de Drones em todo o jogo. Não vá desistir agora: Lupus está te esperando em algum lugar!

OBJETIVOS PRINCIPAIS



-Na Military Base B, suba na passarela superior, entre na Military Base C e pegue as Flares e a Sniper Rifle.



-Destrua a parede de vidro no Military Base E para pegar as Cluster Bombs e entrar em uma missão de Floyd (veja ao lado).



-Siga por toda a fase, atravesse correndo pelas duas metralhadoras (não tente destruí-las) e entre na base no final.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (16 NO TOTAL)

*Importante! Lupus é o único que pode pegar todos os Tribals desta fase!



1. e 2. No Military Base G, ao lado da plataforma com um grande inseto.



3. e 4. No Military Base G, dentro de um buraco.



5. a 7. No Military Base H: um próximo à entrada, outro no canto da parede à esquerda e o último em uma plataforma alta (só pode ser pego com o Lupus ou com Juno e Vela equipados com Jetpack).



8. e 9. Ao lado de um caixote, na parte de cima do Military Base I (somente com Lupus).



10. a 12. Na plataforma do canto da Military Base J. Use as plataformas coloridas para chegar lá.



13. a 16. No Military Base K: dois no canto da sala, um em cima do batente da porta de saída e outro em uma plataforma alta do lado esquerdo (só pode ser pego com Lupus).

MISSÃO DO FLOYD

Ao destruir o vidro da Military Base E, você entrará em mais uma das fases de bônus de Floyd. Antes de entrar lá, pegue as Cluster Bombs. Pise na plataforma para virar robôzinho e prepare-se: você terá que coletar 50 barris de óleo em um corredor e chegar ao final em um espaço de tempo definido. Use o laser para destruir as paredes de vidro e seja rápido. Se conseguir cumprir o objetivo em um tempo muito baixo, você ganhará o Arcade Chip, um item que será bastante útil nas fases avançadas.





CHEFE: SLUG

Assim que atravessar a porta do Miltary Base M, Vela dará de cara com um grande rio de lava. Por sorte, há uma pequena balsa atravessando para o outro lado. Para seu azar, tudo não passa de uma armadilha. Este inseto é ainda mais feio que o anterior. Desvie das larvas que caem do teto antes que elas explodam. Atire primeiro nos braços do monstro com o Homing Missile. Depois de destruí-los, espere a barriga dele brilhar e mande ver nos Tri-Rockets. Depois, ele ainda arranjará forças para voar. Espere o resto do inseto se aproximar e descarregue as armas que sobrarem nele. Com ele destruído, adivinhe quem você encontrará agora? Seu fiel companheiro Lupus! Antes de jogar com ele, siga rápido para o Mizar's Palace para terminar todas as missões de Vela!







MIZAR'S PALACE

O caminho que Vela terá que fazer em Mizar's Palace é o mesmo que Juno, com a diferença que ela tem uma fase exclusiva a cumprir. Já que é a única que consegue mergulhar, somente ela entrará em Flume, um estágio exclusivamente submarino. Logo na entrada do Lobby, mergulhe no fosso e entre na passagem submersa do lado direito.

FLUME

Um labirinto dos piores é o que você irá encontrar aqui. Vela não irá se afogar, mas com certeza irá perder muito tempo. Não há quase nada a se fazer ali, a não ser resgatar alguns Tribals na saída do labirinto.





OBJETIVOS PRINCIPAIS

-Pegue todas as Caixas que aumentam a capacidade de suas armas e resgate os Tribals.

LOCALIZAÇÃO DOS TRIBALS (6 NO TOTAL)



1. a 4. Em Flume B, encostados na parede.



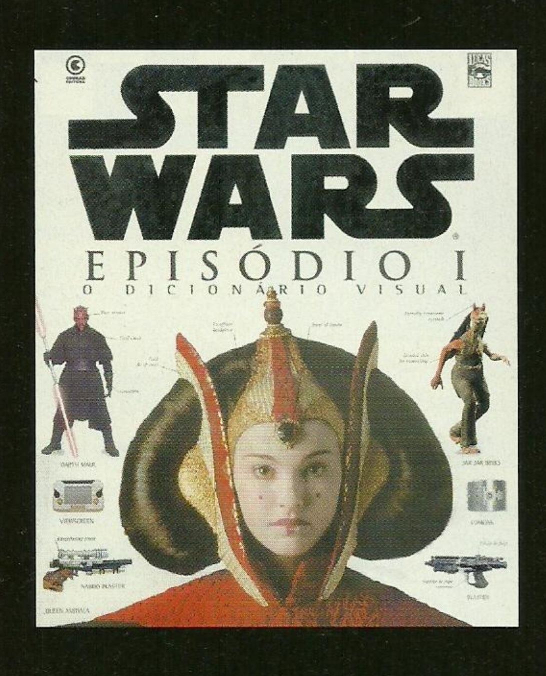
5. e 6. No Flume C, ao lado da saída.





ENFIM, LUPUS!

Depois de Flume, Vela sairá em Courtyard e deverá seguir o mesmo destino que Juno. Vá até a grande pirâmide e entre pela única porta possível. Os dois irmãos finalmente se reencontrarão, mas o único que poderá continuar agindo é o Lupus. O resto da aventura você confere na Nintendo World do mês que vem! Até lá!



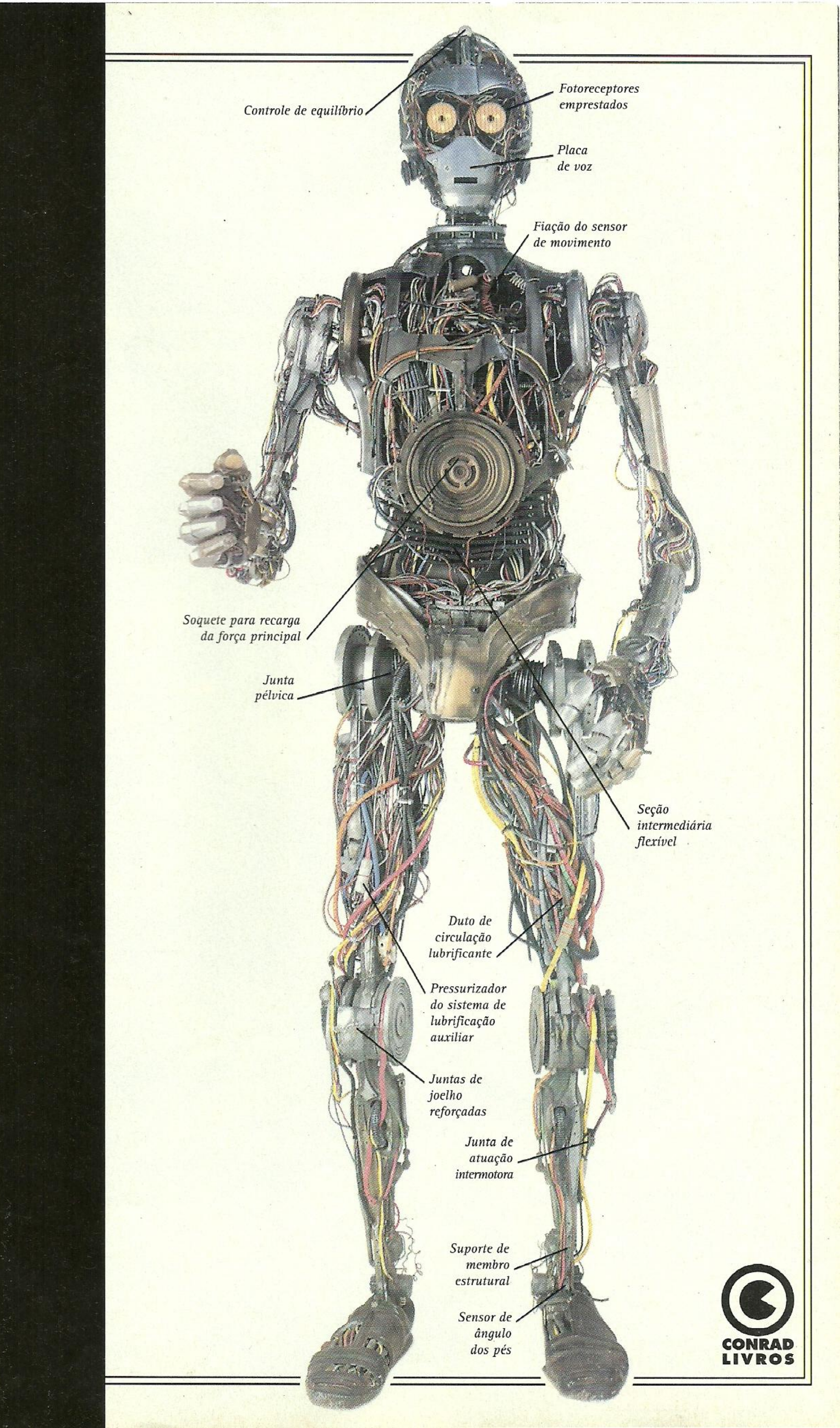
STAR WARS®
—EPISÓDIO I—
DICIONÁRIO VISUAL

A obra definitiva a respeito da fantástica saga criada por George Lucas. Tudo o que não foi contado antes. Os segredos de cada personagem, os mecanismos de cada dróide, as armas, as naves, os planetas, as criaturas e os heróis. Um dos maiores best-sellers do ano, agora em português!



edição de luxo
papel especial
capa Dura
64 páginas
formato gigante

À venda nas livrarias
ou pelo telefone:
(0__11) 3341-7752



Controle de equilíbrio
Fotoreceptores emprestados
Placa de voz
Fiação do sensor de movimento
Soquete para recarga da força principal
Junta pélvica
Seção intermediária flexível
Duto de circulação lubrificante
Pressurizador do sistema de lubrificação auxiliar
Juntas de joelho reforçadas
Junta de atuação intermotora
Suporte de membro estrutural
Sensor de ângulo dos pés
CONRAD LIVROS



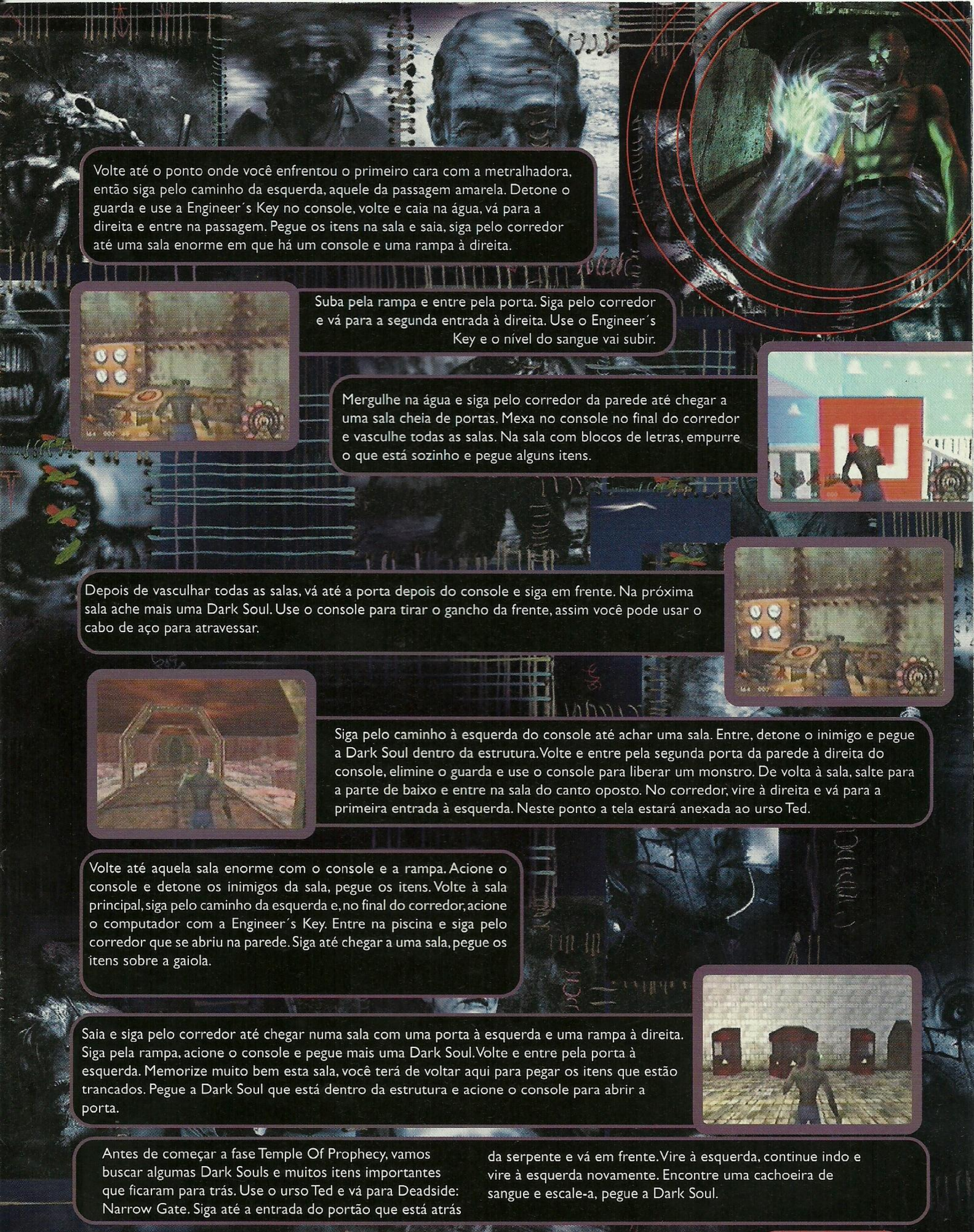
Mais criaturas tenebrosas para nosso herói destruir na terceira parte do detonado. Por Ivan Cordon

A partir desta edição você vai perceber que mudamos um pouco o nosso detonado de Shadow Man. Há algumas alterações no esquema do roteiro e adotamos os nomes das fases para ajudar a melhorar a localização. Para saber em qual fase está basta pausar o jogo e o nome da etapa surge na parte superior da tela. Assim ganhamos maior agilidade. Então vamos lá:

Asylum: Playrooms

Depois de ter pego a Dark Soul que estava perto dos cães azuis, volte para a ponte e pule na piscina ao lado da hélice giratória. Observe que há uma entrada coberta. Atire nela e siga pelo cano.

Saia da água e enfrente um inimigo com metralhadora. Vá pelo corredor da direita e ande até o final. Entre no túnel. Escale a cachoeira de sangue e siga pelo túnel até sua saída. Enfrente dois inimigos e pegue mais duas Dark Souls. Antes de voltar ao túnel vasculhe a piscina para pegar alguns Cadeaux.



Volte até o ponto onde você enfrentou o primeiro cara com a metralhadora, então siga pelo caminho da esquerda, aquele da passagem amarela. Detone o guarda e use a Engineer´s Key no console, volte e caia na água, vá para a direita e entre na passagem. Pegue os itens na sala e saia, siga pelo corredor até uma sala enorme em que há um console e uma rampa à direita.

Suba pela rampa e entre pela porta. Siga pelo corredor e vá para a segunda entrada à direita. Use o Engineer´s Key e o nível do sangue vai subir.

Mergulhe na água e siga pelo corredor da parede até chegar a uma sala cheia de portas. Mexa no console no final do corredor e vasculhe todas as salas. Na sala com blocos de letras, empurre o que está sozinho e pegue alguns itens.

Depois de vasculhar todas as salas, vá até a porta depois do console e siga em frente. Na próxima sala ache mais uma Dark Soul. Use o console para tirar o gancho da frente, assim você pode usar o cabo de aço para atravessar.

Siga pelo caminho à esquerda do console até achar uma sala. Entre, detone o inimigo e pegue a Dark Soul dentro da estrutura. Volte e entre pela segunda porta da parede à direita do console, elimine o guarda e use o console para liberar um monstro. De volta à sala, salte para a parte de baixo e entre na sala do canto oposto. No corredor, vire à direita e vá para a primeira entrada à esquerda. Neste ponto a tela estará anexada ao urso Ted.

Volte até aquela sala enorme com o console e a rampa. Acione o console e detone os inimigos da sala, pegue os itens. Volte à sala principal, siga pelo caminho da esquerda e, no final do corredor, acione o computador com a Engineer´s Key. Entre na piscina e siga pelo corredor que se abriu na parede. Siga até chegar a uma sala, pegue os itens sobre a gaiola.

Saia e siga pelo corredor até chegar numa sala com uma porta à esquerda e uma rampa à direita. Siga pela rampa, acione o console e pegue mais uma Dark Soul. Volte e entre pela porta à esquerda. Memorize muito bem esta sala, você terá de voltar aqui para pegar os itens que estão trancados. Pegue a Dark Soul que está dentro da estrutura e acione o console para abrir a porta.

Antes de começar a fase Temple Of Prophecy, vamos buscar algumas Dark Souls e muitos itens importantes que ficaram para trás. Use o urso Ted e vá para Deadside: Narrow Gate. Siga até a entrada do portão que está atrás da serpente e vá em frente. Vire à esquerda, continue indo e vire à esquerda novamente. Encontre uma cachoeira de sangue e escale-a, pegue a Dark Soul.



Use o Ursinho novamente e teleporte-se para o Path of Shadow: Profecy Chamber. Passe pelo portal e atravesse a ponte, você vai estar em Wasteland: Temple of Life. Existem muitas coisas a fazer aqui, a primeira é adicionar este lugar ao urso.

Wasteland: Temple of Life

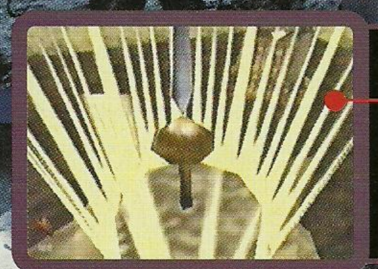


Entre na casinha com as cachoeiras de sangue e pule o rio de lava para acessar uma grande área com um pilar no meio. Comece a subir a rampa e neste ponto siga o caminho pela direita, entre na passagem. Ao sair, vire à direita e siga até encontrar outra passagem. Vá por este caminho até encontrar uma ponte: ao atravessar, este local já vai estar anexado ao urso Ted.

Entre no templo e siga até encontrar o pedestal, salte para a sala da direita. Muito cuidado nesta parte do jogo: você terá de saltar por vários lugares com lava e qualquer erro aqui é fatal. Siga em frente e entre na primeira sala à direita, salte para a plataforma e depois no beiral da parede para chegar à outra sala.



Quando chegar no limite do beiral, segure ↑ e aperte o botão de pulo. Salte para a outra parede e chegue até a outra plataforma.
Entre neste local e continue indo pela parede, salte sobre a plataforma com espinhos e vá para a outra sala. Siga o corredor até encontrar um buraco no chão, desça e enfrente os inimigos, desça novamente.



Siga pelo corredor até achar esta sala com outro pedestal. Pegue o Baton, com ele é possível teleportar-se até o início da fase, onde há um outro pedestal. Nesta sala também é possível trocar os Cadeaux. Vá até um pedestal e aperte o botão de ação C←. A cada cem Cadeaux coletados você pode trocar por um ponto de energia.

Use o Baton e volte para ao início da fase. Salte para a sala da direita novamente e siga em frente até encontrar uma plataforma cheia de espinhos que saem do chão. Salte para a próxima sala e empurre o bloco de fogo para liberar o caminho e pegar mais uma Dark Soul.

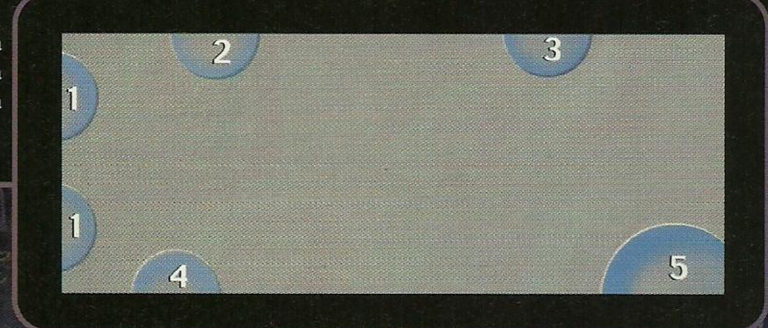
Use o urso e volte ao início da fase, salte da ponte e aperte um painel para acionar a corda na parte de baixo. Suba pelas plataformas e vasculhe bem esta área para pegar os itens. Continue seguindo pelas plataformas e passe por uma casa. Continue seguindo em frente e não entre na caverna, salte nesta outra plataforma para alcançar mais uma Dark Soul. Use a corda para chegar a ela.

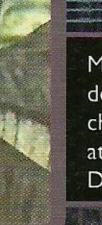


Siga pela caverna até chegar dentro do templo, lá empurre uma pedra de fogo e abra caminho para mais uma Dark Soul.

Teleporte-se para o Temple of Life e volte ao início desta fase, onde há várias cachoeiras de sangue. Observe o esquema da imagem abaixo para seguir por esta parte:

1 - entradas
2 - cachoeira
3 - cachoeira
4 - cachoeira
5 - casinha





Suba na cachoeira 4 e pegue uma Dark Soul dentro da casa, aproveite para fazer um esquema de enfrentar os inimigos alados. Fique em um lugar escondido, dentro da casa, e use o modo Sniper (C↑). Volte e suba agora na cachoeira 2, siga até chegar nesta sala e pegue a Dark Soul que está no centro.

Mergulhe e encontre uma passagem, chegue a um lugar com uma montanha rodeada de plataformas, no topo dela há uma Dark Soul. Continue escalando a montanha, chegue até o interruptor e ligue a hélice. Volte à sala em que estava a Dark Soul, vá até o centro, pegue o corredor e saia em outro lugar. Suba no elevador e busque a Dark Soul que está na plataforma.

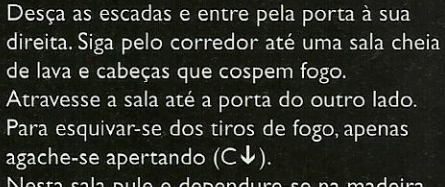
Agora vá ao local onde você pegou o Asson e entre na caverna. Siga pelo caminho até chegar a um portal. Abra-o e pegue o item Enseigne, ele serve de escudo contra projéteis mas não defende socos. Quando acionado, usa a energia amarela.

Use o Urso e vá para Asylum: Playrooms. Volte até a entrada da fase, onde há uma ponte, aquela com a animação. Atravesse-a e abra o portal. Siga em frente e vire à direita, adicione a fase ao urso.

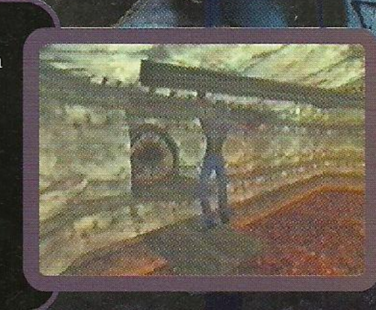


Temple of Prophecy

Desça as escadas e siga pelo corredor até a sala com um enorme pilar no centro, enfrente as inimigas e depois de vencê-las continue seguindo até a porta e chegue a uma sala com uma estátua no centro.



Desça as escadas e entre pela porta à sua direita. Siga pelo corredor até uma sala cheia de lava e cabeças que cospem fogo.
Atravesse a sala até a porta do outro lado.
Para esquivar-se dos tiros de fogo, apenas agache-se apertando (C↓).
Nesta sala pule e dependure-se na madeira que está girando, mude o ângulo da câmera para visualizar melhor e cair sobre a plataforma.



Saia pela porta e siga pelo corredor, atravesse a sala com as lâminas girando e cuidado ao saltar. Na próxima sala, com outra estátua, entre pela porta à direita, nesta sala (veja a foto) vá em direção ao bloco de fogo.

Empurre o bloco e siga pelo corredor, você vai sair em outra sala. Não faça nada aqui, apenas empurre o outro bloco de fogo. Seguindo pelo corredor você vai chegar numa sala com uma gaiola e uma Dark Soul dentro. Ignore-a por enquanto e vá até a porta do outro lado. Ignore todos os painéis desta sala e apenas saia pela porta do outro lado.

Na sala com as plataformas, salte nas menores para chegar até a porta do outro lado. Você estará em uma sala que é um grande labirinto, com algumas salas fechadas com o símbolo da chama. Procure uma abertura e suba, saia pela porta. Siga pelo caminho até chegar a uma estrutura parecida com um iglu, atravesse-o e depois salte com muito cuidado. Siga em frente até o meio-círculo de metal.

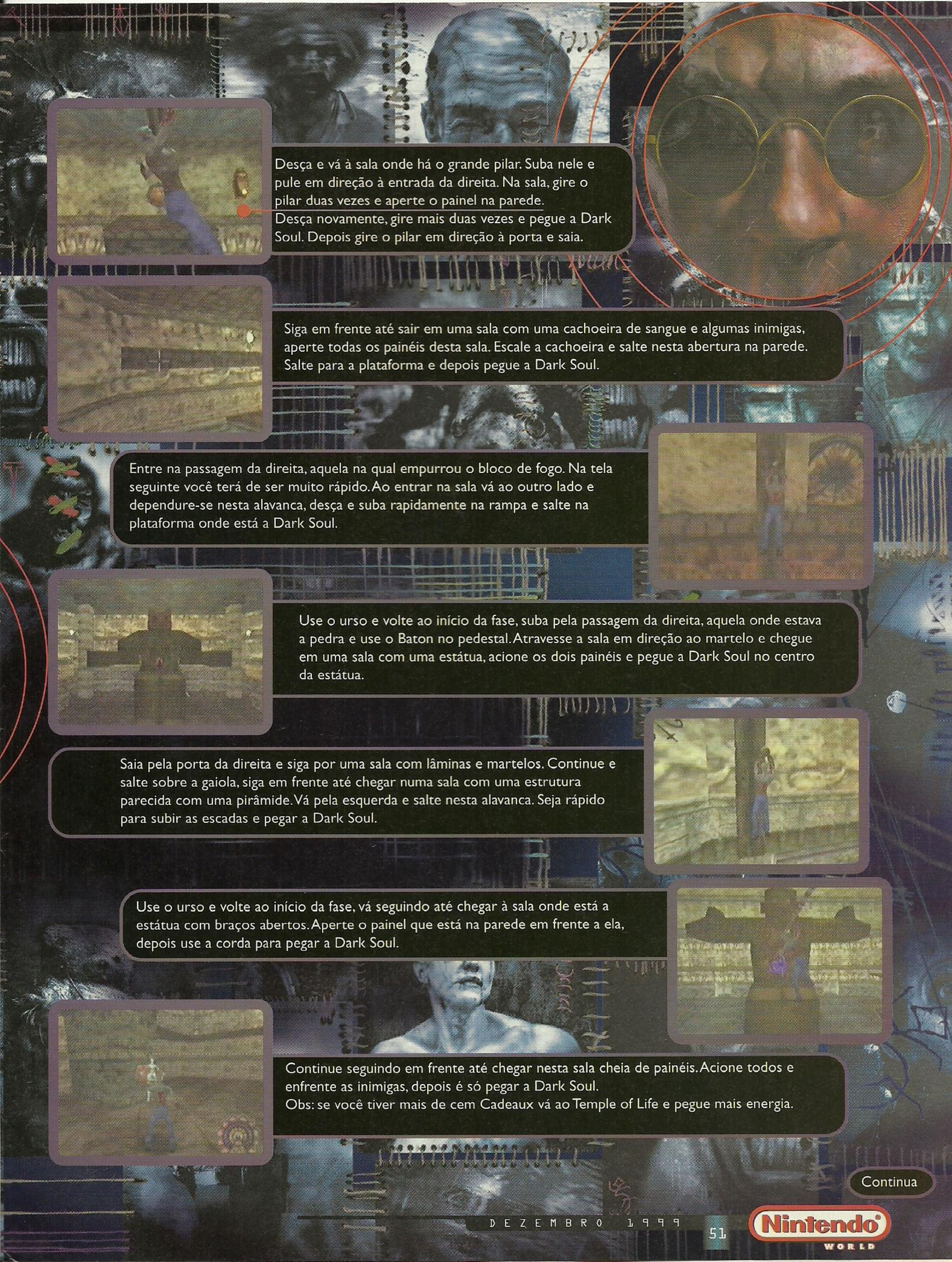
Depois da animação você pode andar sobre a lava com o item Marcher Gads, que acabou de ganhar. Siga para a porta da direita e atravesse a lava para chegar a uma gaiola e pegar a Dark Soul.

Volte para a área onde estava o Marcher Gads e entre pela porta que está do outro lado. Entre na sala e aperte o painel para pegar mais uma Dark soul.

Use o urso, volte ao início da fase e atravesse a sala com o grande pilar no centro. Chegue na sala com a estátua. Acione o painel atrás da estátua, suba na cachoeira e pegue a Dark Soul no braço da estátua.

Volte à sala anterior, suba na parede do final do corredor e pegue uma Dark Soul no final do corredor.

Desça e enfrente as inimigas. Entre pela porta, aquela que parece pele, e siga pelo corredor. Enfrente outras inimigas e só depois avance. Suba nas plataformas e vá pulando até chegar onde há um pedestal Baton. Use o item nele. Vá para outra sala, pegue a Dark Soul mas não desça. Vá até o final do corredor e empurre a pedra.



Desça e vá à sala onde há o grande pilar. Suba nele e pule em direção à entrada da direita. Na sala, gire o pilar duas vezes e aperte o painel na parede.
Desça novamente, gire mais duas vezes e pegue a Dark Soul. Depois gire o pilar em direção à porta e saia.

Siga em frente até sair em uma sala com uma cachoeira de sangue e algumas inimigas, aperte todas os painéis desta sala. Escale a cachoeira e salte nesta abertura na parede. Salte para a plataforma e depois pegue a Dark Soul.

Entre na passagem da direita, aquela na qual empurrou o bloco de fogo. Na tela seguinte você terá de ser muito rápido. Ao entrar na sala vá ao outro lado e dependure-se nesta alavanca, desça e suba rapidamente na rampa e salte na plataforma onde está a Dark Soul.

Use o urso e volte ao início da fase, suba pela passagem da direita, aquela onde estava a pedra e use o Baton no pedestal. Atravesse a sala em direção ao martelo e chegue em uma sala com uma estátua, acione os dois painéis e pegue a Dark Soul no centro da estátua.

Saia pela porta da direita e siga por uma sala com lâminas e martelos. Continue e salte sobre a gaiola, siga em frente até chegar numa sala com uma estrutura parecida com uma pirâmide. Vá pela esquerda e salte nesta alavanca. Seja rápido para subir as escadas e pegar a Dark Soul.

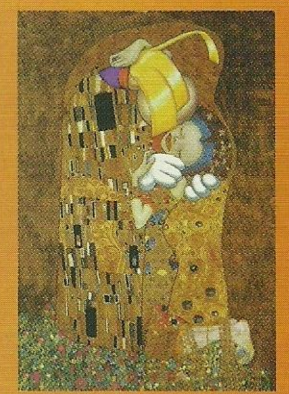
Use o urso e volte ao início da fase, vá seguindo até chegar à sala onde está a estátua com braços abertos. Aperte o painel que está na parede em frente a ela, depois use a corda para pegar a Dark Soul.

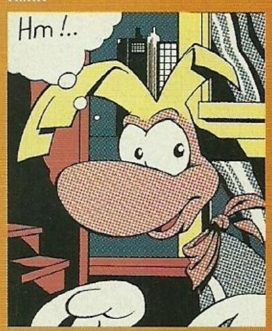
Continue seguindo em frente até chegar nesta sala cheia de painéis. Acione todos e enfrente as inimigas, depois é só pegar a Dark Soul.
Obs: se você tiver mais de cem Cadeaux vá ao Temple of Life e pegue mais energia.

Continua

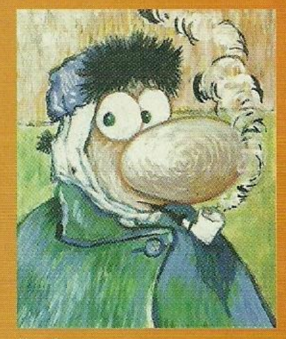
Rayman é um grande herói francês, comparável a Mario no restante do mundo. Isso já é motivo para o personagem ganhar um jogo sensacional, com gráficos PERFEITOS, jogabilidade excelente e ainda ser um dos melhores para N64 de todos os tempos. E Rayman 2: The Great Escape é isso. Sem exageros!

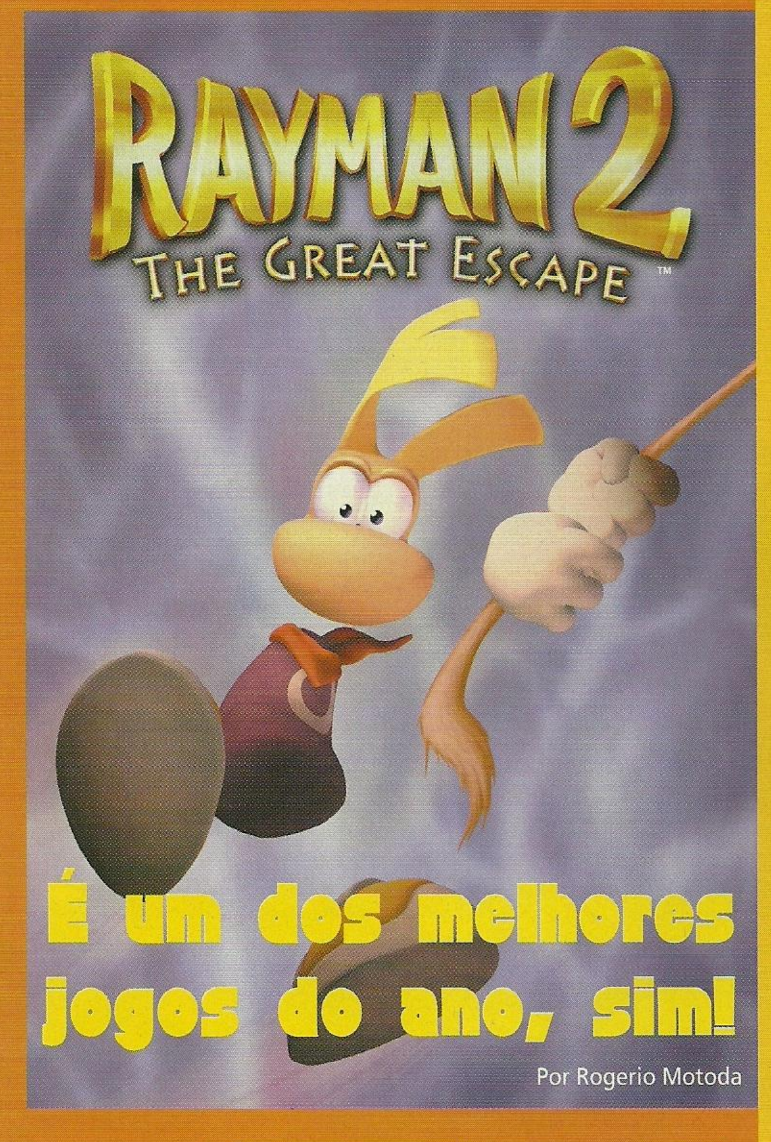
Veja abaixo Rayman como se fosse uma pintura de grandes artistas


Klimt



Lichtenstein


Van Gog



É um dos melhores jogos do ano, sim!

Por Rogerio Motoda








Para resgatar todos os seres enjaulados, Rayman terá de dependurar-se, escalar teias de aranha, esquiar no pântano, nadar, atravessar pontes naturais,...

Em mundos totalmente tridimensionais, você vai se aventurar por plataformas, indo de um lugar para o outro até enfrentar o chefão final.

O herói luta com um mercenário pirata espacial que viaja pelo mundo à procura de seres indefesos para capturá-los e vendê-los a um circo intergalático. Para isso, o vilão abusa da violência e bota os seus robôs-piratas para escravizar tudo e todos. Os maléficos se deslocam em um navio voador carregado de escravos, entre eles o próprio Rayman, que foi capturado em seu mundo junto com os seus pobres conterrâneos.

O chato é que o personagem principal é a única esperança de seu povo. Ele tem poderes suficientes para derrotar o mais forte dos ladrões dos mares, mas tem um probleminha: quando foi preso, Rayman perdeu praticamente toda a energia, que se dividiu em várias partes e se espalhou pelo mundo.

Mas o herói tem a ajuda de seu melhor amigo, Globox. Ele se entrega aos piratas, é colocado na mesma cela do companheiro e lhe entrega um Lum de Prata – fragmento de energia perdida pelo astro da história. Com a pequena dose de força, Rayman retorna ao seu planeta para tentar acabar com o drama dos amigos.

Então você vai encarnar o salvador da pátria. Mas para libertar o povo, Rayman ainda vai recorrer ao deus Polokus. Ele tem poderes ilimitados e pode auxiliá-lo no confronto com os pernas de pau. Segundo a lenda, o todo poderoso do lugar está em sono profundo e a única maneira de acordá-lo é encontrando e reunindo quatro máscaras mágicas escondidas em lugares misteriosos. Quando isso acontecer, os dias de agonia terminarão e a paz será restaurada.

Começando a exploração

Para achar as tais máscaras você tem de explorar mais de quarenta níveis, divididos em vinte fases enormes. Até quebra-cabeças, como derrubar um gigantesco tronco de árvore para usá-lo de ligação entre dois pontos separados por um precipício você vai encontrar. Mas não vá esperando encontros com centenas de inimigos. O negócio aqui é mesmo a exploração. Fuçar todos os cantinhos é fundamental. Em cada estágio há um número específico de coisas para recolher como prisioneiros enjaulados e três tipos de esferas de energia: a vermelha, que recarrega sua vida; a amarela (dividida em mil partes), que representa a misteriosa força da natureza; e a verde, que representa o ponto de salvamento do jogo.

Parece trabalhoso, não? Os produtores garantem que serão necessárias cerca de quarenta horas



para terminar o game. Mas até lá você vai ter o apoio de alguns seres aliados. Murphys, um sorridente ser voador, é um deles. Ele aparece sempre que surge uma novidade pela frente. O amigo dá dicas, conselhos e sempre é legal seguir tudo à risca.

Não se deixe distrair com o visual embasbacante. As imagens são impressionantes. Este jogo sim, tem um visual de cair o queixo! Para começar não há defeitos nos gráficos (e a coisa fica melhor com o Cartucho de Expansão de Memória). Aquela neblina tradicional não existe. Os cenários não vão sendo construídos conforme você caminha pela fase. Quando o personagem está em um ponto mais alto, por exemplo, dá para ver tudo o que está ao redor com a maior nitidez.

Os elementos naturais estão por toda a parte e tornam ainda mais agradável a brincadeira. Há texturas diferentes na grama, vegetação, lagos, árvores, cavernas, montanhas. Você interage com quase tudo.

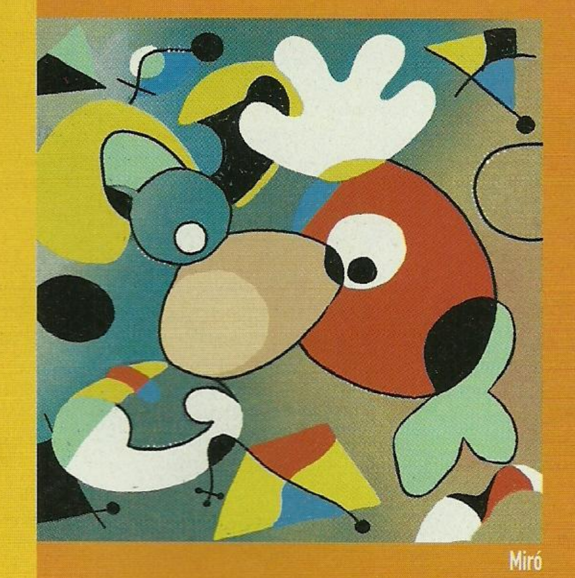
O herói pode voar com suas orelhas que se transformam em hélices, nadar e mergulhar por grutas submersas, escalar raízes, cordas e teias de aranha, dependurar-se em pontes de pedra e atirar bolas de energia com as mãos. Os movimentos são fáceis de fazer e precisos. E a jogabilidade é tão variada que a cada hora você é surpreendido com uma nova possibilidade. Rayman pega uma carona em foguetes explosivos, pratica esqui na água e usa barris de pólvora como arma e trampolim.

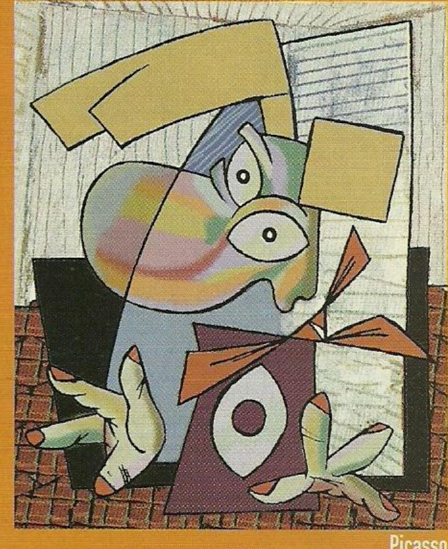
A visão de jogo é outro grande destaque. Ela está entre as melhores e raramente você se atrapalha. Praticamente não há necessidade de mudar o ângulo de câmera com os botões C← e C→. O que acontece, é que em certos lugares é impossível ver o jogo de um ângulo diferente. Para não pisar em falso e não deixar escapar nada, é sempre aconselhável segurar o botão C↑ para ver o ambiente com a visão em primeira pessoa.

Na hora de acabar com os rivais também há uma manha. Mantenha o botão Z pressionado para deixar a mira fixa e vá mandando ver esferas de energia neles (foto 1). Os maldosos vão contra-atacar. Na hora que o disparo estiver chegando, salte ou dê uma esquivada (foto 2).

A trilha sonora também é boa e acompanha a ação. Os personagens têm vozes, mas o idioma é desconhecido. Tudo bem, ficou até divertido (preste atenção em Globox recitando a Dança da Chuva).

Com tudo isso, Rayman 2: The Great Escape é pra lá de matador e reúne qualidades para figurar entre os principais jogos do ano. Então não perca tempo e vá conhecer esta maravilha da tecnologia.


Miró


Picasso



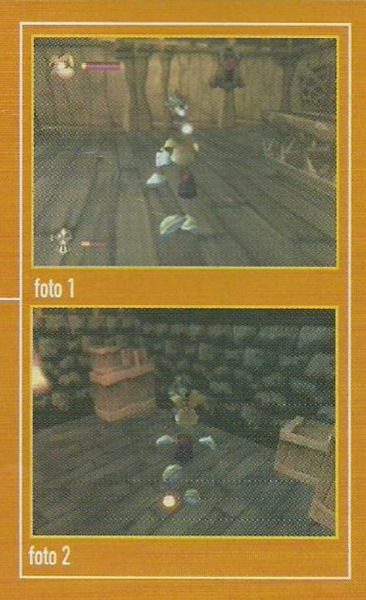
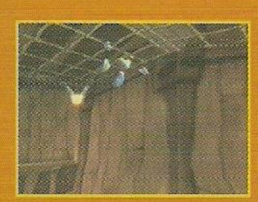


foto 1

foto 2




... cordas, pegar carona em foguetes e subir escadas

DADOS



Tipo de jogo:	Aventura/Plataforma
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Ubi Soft
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,2
Replay	9,1

Nota final



Earthworm Jim 3D

A minhoca bizarra volta numa aventura desprambelhada

Na sua opinião, qual é a minhoca mais famosa da história dos games? Se você respondeu Earthworm Jim, acertou. Mas a resposta também não poderia ser muito diferente desta – o outro jogo protagonizado por minhocas chama-se **Worms**, que vai ser lançado para N64, mas por enquanto só existe para o computador.

Agora, se a sua resposta não foi certeira, não custa nada apresentar este famoso personagem: Earthworm Jim – uma minhoca cheia de alegria, que usa um uniforme branco e anda sempre armada – veio ao mundo no mês das crianças, em 94, para SNES e no final do ano seguinte ganhou a sua segunda versão também para o console de 16 bits. E mais recentemente, o herói bizarro conquistou espaço nas telinhas de TV com o seu desenho animado da WB! Kids (canal de TV a cabo). Sempre mantendo o bom humor por onde passa.

O game

O título já entrega a diferença desta versão: tudo aqui é em três dimensões, como a grande maioria dos jogos para N64. É muito legal ver Jim por todos os ângulos, mas desta vez isso acabou prejudicando o aproveitamento do game, que ficou ruim de ser jogado por causa das opções de câmera confusas.

Você precisa brigar muito com a câmera para seguir adiante. Até dá para tentar consertar esta falha usando os botões C↑, C← e C→, mas mesmo assim a visão de jogo ainda é deficiente e embaça sua vida.

Mas nem tudo está perdido em **Earthworm Jim 3D**. Se há cinco anos o visual e a parte sonora já eram boas, imagine agora, às vésperas do ano 2000. Desta vez, a VIS Interactive, empresa responsável pelo desenvolvimento, não ficou devendo. Logo na abertura já é possível entrar no clima de bom-humor do personagem.

No decorrer da aventura você vai enfrentar pintinhos mortos de fome, porcos-espinhos assassinos e outros seres exóticos. Tudo para tentar acordar de um coma profundo causado por um acidente ainda mais esquisito: em um belo dia Jim foi atingido por uma vaca. A pancada acertou em cheio a cabeça da minhoca e desde então ela vive em outro mundo. Toda a história se passa dentro da própria cabeça de Jim, em regiões distintas do cérebro: memória, medo, fantasia e felicidade.

O único jeito de trazer o herói de volta ao normal é capturando esferas douradas de "lucidez". Coisa mais louca, não? Mas fazendo sentido ou não, procure recolher todas as bolinhas coloridas que encontrar pela frente. As cores são variadas e a mais importante é a dourada.

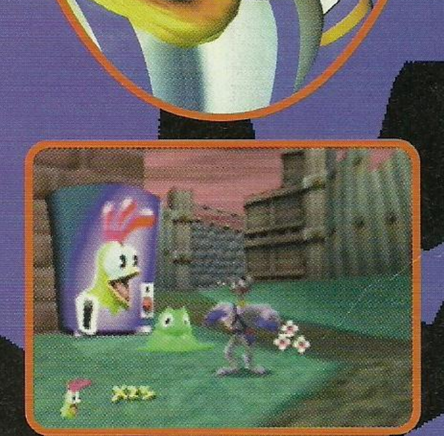
Earthworm Jim 3D tem ótimos gráficos, coloridos e nítidos. Os cenários são bem variados, o que torna a aventura menos entediante. Há várias portas e salas escondidas. Para acessar todos os cantos do cérebro, você precisa resolver quebra-cabeças e caprichar na habilidade com os comandos para escapar dos inimigos sem ficar machucado.

Dá para fazer os principais movimentos com facilidade, basta um treino rápido (umas melecas verdes dão as dicas de como usar os comandos). A minhoca pode dar chicotadas com a cabeça e usar armas poderosas e malucas, como a que atira duendes em vez de balas.

A parte sonora mistura ritmos dançantes e os efeitos de som são engraçados. Se a jogabilidade não tivesse sido tão prejudicada pelas câmeras, esta versão tridimensional de Earthworm Jim seria a melhor já lançada. Divertida ela é!

Rogerio Motoda


Dá uma olhada nos inimigos da minhoca...


Jim tem armas estranhas para usar


Este Ramster tem uma função especial no jogo

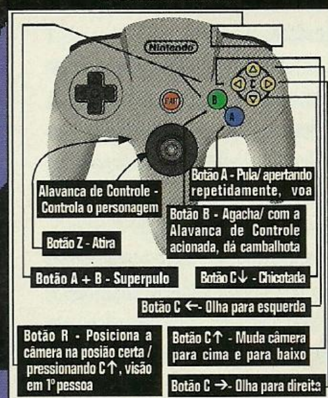

Os rivais são inteligentes e se esquivam

DADOS



Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Rockstar Games
Desenvolvimento:	VIS Interactive
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5	Nota final
Som	8,0	7,3
Jogabilidade	6,0	
Diversão	7,5	
Replay	7,0	

veja o filme das férias.

edição hipermega especial

Grátis: Superpôster do Primeiro Filme de pikachu

REVISTA OFICIAL

POKÉMON CLUB

nº 5
R$ 3,90

PASSATEMPOS POKÉCHOCANTES!!!

CONRAD EDITORA

Pokémon O Filme

Ash e Pikachu Detonam no Cinema

Bônus
Pikachu - Férias de Verão
Os Pokémon em uma Colônia de Férias

9 771517 162000 00005

Aproveite e leia a revista que fala tudo sobre ele.

já nas bancas



GAUNTLET LEGENDS

MULTIPLAYER COOPERATIVO DE VERDADE



Receita de lazer garantido: em uma sala, junte um N64 com o game **Gauntlet Legends**, três amigões, quatro Controllers e um Cartucho de Expansão. Misture tudo e fique jogando até cansar.

Gauntlet Legends mantém a tradição dos bons games de Arcade onde um grupo jogava por um mesmo objetivo, tudo com uma cara bem moderna. As novidades são muitas, inclusive nos personagens, que vêm em quatro modelos diferentes, determinados pela cor. Cada um tem características diferentes.

Tudo lembra muito o Arcade. Os controles são simples e respondem rapidamente, apesar da movimentação do personagem não ser das mais rápidas. Quando a tela fica cheia de inimigos a taxa de Frames abaixa um pouco e a o game fica meio lento. A câmera é intuitiva, se ajustando automaticamente ao ângulo e à distância de zoom dependendo do movimento dos personagens e do número de pessoas na batalha.

Quanto mais pessoas jogam, melhor o game fica. Os baús (que estão em todo o lugar) só são abertos com chaves espalhadas pelo chão. O ideal mesmo para se dar bem é estabelecer uma estratégia de combate: o mais forte (como o guerreiro) pode servir como um escudo e fica na frente, cobrindo os personagens mais rápidos, que podem destruir o portal de onde os inimigos estão saindo. As comidas também devem ser bem divididas. Não adianta nada querer sacanear o seu amigo pegando tudo o que encontrar pelo caminho, porque você não vai querer ficar sozinho contra todos estes bárbaros.

Ajudando o próximo

Trabalho em equipe é a chave para detonar em **Gauntlet Legends**. O esquema não é competir com os outros jogadores, e sim ajudar na hora do aperto, compartilhar os itens encontrados e juntar forças contra os inimigos mais fortes. Veja agora alguns toques:

- Escolha o personagem levando em conta os atributos de cada um. O Bárbaro tem mais força, mas menos velocidade. O Mago é o mais forte em feitiços, mas tem armadura fraca. O Arqueiro é o mais rápido mas tem o ataque mais fraco. Já a Guerreira é bem balanceada em todos os aspectos.
- Não vá pegando todos os itens que encontrar. Deixe as magias com o Wizard, as comidas para os mais feridos e os itens de velocidade para os mais lentos.
- Posicione sempre o personagem mais forte no pelotão de frente e os mais fracos atrás, como o mago. O arqueiro deve ficar na frente também, para se aproveitar de sua velocidade e destruir os portais de inimigos.
- Os adversários não irão parar de aparecer se você não destruir o portal pelo qual eles estão saindo.
- Se um personagem estiver do lado esquerdo e o outro do lado direito, a tela irá travar e ninguém irá para lugar nenhum. Para evitar este embaço, escolha um líder e só siga em frente quando todos estiverem prontos.
- Se algum companheiro morrer, não deixe de pegar os itens que ele deixar para trás. Isso inclui chaves e potes de magia.

PABLO MIYAZAWA



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0	Nota final
Som	8,0	8,4
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,7	
Replay	9,0	



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação/Aventura
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Midway
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	Acima de 13 anos













Toy Story 2

Woody desapareceu e você tem a missão de salvá-lo



A história do jogo é igualzinha à do novo filme pra cinema que já está em cartaz. O garotinho Andy sai de férias e nesse meio tempo aparece um colecionador de brinquedos adulto. O cara simplesmente some com Woody, que na verdade, é um clássico dos brinquedos, uma raridade daquelas. O que fazer? Chamar Buzz Lightyear, ir para o "infinito e além" e salvar o caubói mais gente fina do pedaço. O game é aquela simpatia que qualquer um que já assistiu aos filmes conhece. Você é Buzz e, no início, sai pelos vários cômodos da casa de Andy para juntar moedas e pegar objetos que vão ajudar o astronauta a se dar bem. O game é de ação, você tem de se livrar de vários inimigos-brinquedo e outras ameaças, mas também tem um certo lado de Puzzle (quebra-cabeça). É que para chegar a certos lugares, Buzz terá de subir em caixas, derrubar coisas para servir de passagem, mover objetos, enfim, fazer com que tudo se encaixe para chegar naquelas partes mais difíceis.

Câmera embaçada

O que complica sua vida de verdade na hora de jogar é a câmera. Ela vive se movimentando o tempo todo sempre que você muda a posição do personagem. É chato porque dificulta um pouco na hora de se posicionar na beirada de uma superfície para tentar um salto, por exemplo.

Tirando isso dá para se divertir bem: Buzz tem vários movimentos, dispara seu laser contra os inimigos, dá pra fazer mira em primeira pessoa e tal.

Os cenários são bem feitos mas não dá nem para comparar com o visual do filme. Ainda bem que existe um grande número de detalhes como carrinhos espalhados pelo chão e tudo vai mudando conforme você troca de ambiente. O som é razoável e a jogabilidade acaba meio prejudicada por causa da câmera.

Mas **Toy Story 2** tem um fator de diversão e desafio bem altos o que é um trunfo do game. Você sempre vai querer fazer aquele salto que não conseguiu, alcançar aquela moeda que não pegou e resolver todos os problemas que pintar pela frente. E tem que tentar de tudo, afinal o que está em jogo é a vida de seu amigo Woody que não quer virar peça de colecionador de um adulto chato. Então, "para o infinito e além".

Odair Braz Junior



Buzz pode deslizar pelos cabos para ir de um lugar a outro



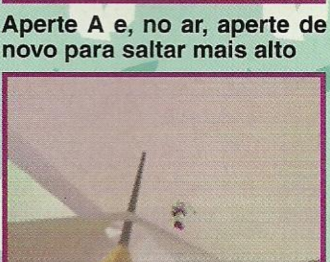
Aperte A e, no ar, aperte de novo para saltar mais alto



Buzz pode empurrar objetos para usá-los como passagem



Na poltrona, aperte B e, no ar, pressione C↓...



...para saltar e alcançar um ponto do outro lado da sala



Para escapar do berço, atire nesta e na outra trava



Há vários inimigos. Acerte-os com seu laser

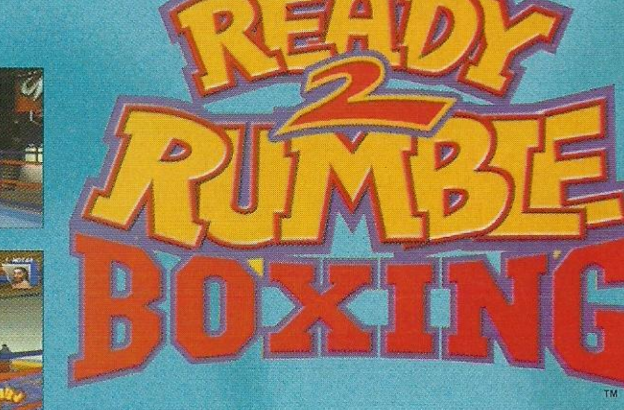


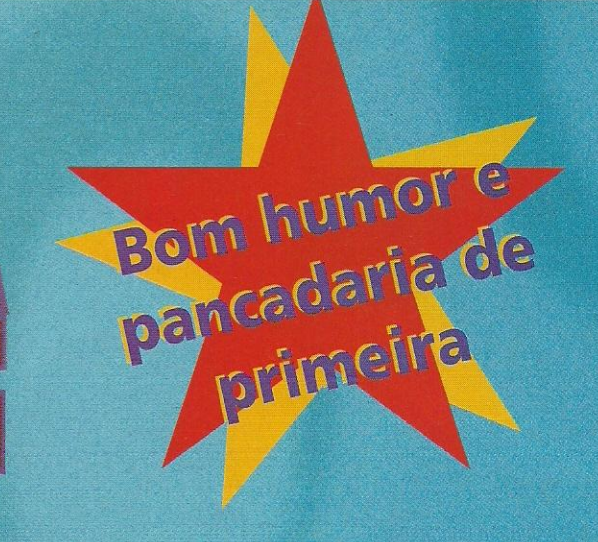
Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Traveller's Tale/Disney
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0	Nota final
Som	7,5	7,9
Jogabilidade	7,5	
Diversão	8,0	
Replay	8,0	

















A comparação com **Knockout Kings 2000** é inevitável. Mas logo no primeiro golpe já dá para perceber que **Ready 2 Rumble** é um jogo de boxe bem diferente. Aqui tudo é exagerado. Desde o visual dos boxeadores até os seus golpes.

O realismo não é o forte e os gráficos estão longe da perfeição, mas por incrível que pareça isso não é um grande problema. O fator diversão fala mais alto. Senão, o que explicaria, por exemplo, um lutador norte-americano com uma cabeleira gigantesca, luvas enfeitadas com o Smile (aquela bolinha amarela e sorridente) e cheio de ginga sobre o tablado? E um outro que é o próprio demônio? E todo mundo é cheio de trejeitos divertidos. Os caras que são puro músculos normalmente apanham no quesito velocidade e as duas garotas não dão vexame. Então você pode escolher um magrelão e colocá-lo de frente com qualquer outro competidor sem medo.

Opções

São dois modos: Arcade e Championship. No primeiro são disputadas lutas únicas, ou seja, você seleciona um personagem e enfrenta outro, que pode ser controlado pelo computador ou por um amigo seu. Vence quem fica em pé e fim de papo.

O modo Campeonato (Championship) é mais interessante. Nele, você entra no esporte e tenta alcançar o título de campeão. O caminho é longo. É preciso escolher um dos pugilistas iniciantes e partir para a primeira briga. Se ganhar, leva um prêmio em dinheiro para investir na sua própria carreira.

Depois de sair do tablado, entre na opção Train Boxer (treinar boxeador) e faça alguns exercícios na academia. Cada equipamento tem o seu custo e função. O peso, por exemplo, deixa seu atleta com mais massa muscular e por aí vai.

O valor dos prêmios fica por sua conta. Antes de cada luta, selecione Prize Fight e determine a premiação. Mas se beijar a lona tem que pagar.

Ready 2 Rumble tem boa jogabilidade e o esquema para se dar bem é encaixar um golpe com um dos botões C, que variam conforme o lado em que a Alavanca de Controle está posicionada. Depois disso é legal dar um passo para trás. A cada pancada certeira surge uma letra na parte de baixo da tela. Quando a palavra RUMBLE se forma, o lutador fica furioso e, momentaneamente, pode bater sem perder o fôlego (é só pressionar A e B juntos para acionar). Mesmo assim não seja um alvo fixo e nunca fique na frente do inimigo. Se cair, aperte rapidamente os botões A ou B para levantar e continuar mandando bala. Isso se não sofrer um nocaute daqueles, claro.

Rogerio Motoda



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Esporte/Boxe
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Point of View
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Não disponível
Recomendado para:	Maiores de 13 anos

COMANDOS



Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Replay	8,5

Nota final

7,9

PAPERBOY™

Os velhos tempos estão de volta

Lançado exatamente há onze anos para o Nintendinho 8 bits, Paper Boy é um dos grandes clássicos dos games. Você é um garoto numa bicicleta que vai entregando jornais nas casas dos assinantes.

Se você não jogou na época pode conhecê-lo agora já que ele mantém toda a base original. O objetivo é dar voltas pelas ruas do bairro e arremessar os jornais na porta da casa de cada assinante (indicadas com uma seta). Mas isso tudo sem desperdiçar material e ainda desviando de obstáculos, da vizinhança, animais e tal.

A jogabilidade é boa, mas no começo parece estranho se acostumar com o trabalho sobre as duas rodas. Antes de partir para o serviço, entre no modo de treino e teste todos os comandos.

Pratique também algumas acrobacias com a magrela para ganhar mais pontos no final de cada fase. Outro jeito de acumular pontuação é acertando as caixas de correio e encontrando moedas escondidas pelo cenário. Juntando todas as três você tem acesso a níveis secretos de bônus.

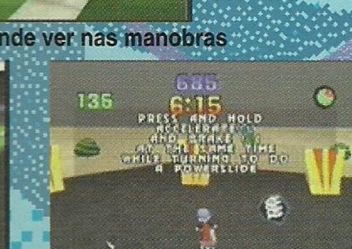
As fases estão divididas em três níveis de dificuldade e no final do último estágio você enfrenta o inimigo. Os gráficos de Paper Boy 64 são bem simples. E parece que foi proposital. Segundo a Midway, o visual foi trabalhado para dar um certo "ar nostálgico" ao game para que lembrasse o jogo do passado, mas com recursos atuais – com mais efeitos de som, ambientes tridimensionais e muitos polígonos.

No final, o resultado ficou simpático. Vai agradar os saudosistas e os iniciantes.

Rogerio Motoda



Aperte C' e mande ver nas manobras



Uma das maiores novidades desta nova versão é que a Paper Girl também está presente

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0
Som	6,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	7,0
Replay	7,0
Nota final	**6,8**

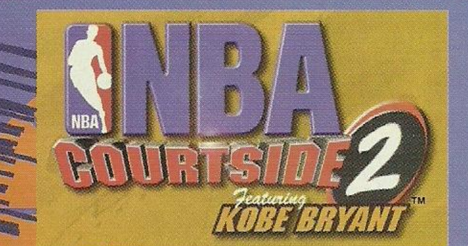
DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

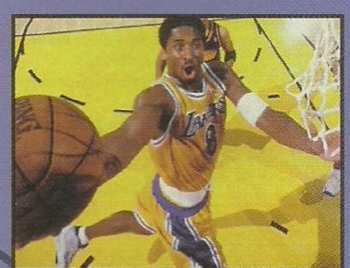
Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	High Voltage Software
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Não Disponível
Recomendado para:	Todas as idades



Kobe Bryant ataca de novo com força total em novo game!

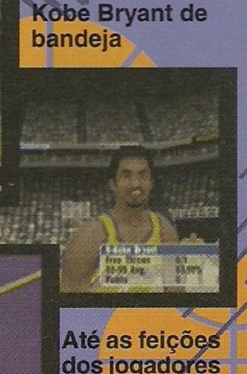
Com a aposentadoria de Michael Jordan, Kobe Bryant é um dos maiores astros do Los Angeles Lakers e da NBA da atualidade. Seu novo game está bem simpático e é capaz de fazer frente até a grandes rivais como **NBA Jam** ou **NBA Live**. Graças aos avanços visuais aquele time de "quase polígonos" deu lugar a pessoas mais, digamos, humanas, que têm até expressões faciais! Isso torna possível reconhecer os grandes cestinhas pelo rosto, além de conferir um ar mais realista ao título. Outro ponto que reforça a realidade, é a alta resolução dos gráficos, que periga ser o melhor da categoria basquete. Um destaque do jogo são os vários sets de ataque, oito ao todo, que deixam o jogador com um amplo leque de opções de como dispor o time na quadra. Se você quiser escapar um pouco do realismo do modo de Exibição, vá direto para o Arcade. Aí a partida fica mais rápida e sem todas aquelas regras até meio chatas do esporte.

CLEITON CAMPOS



Kobe Bryant de bandeja

Na enterrada, veja a jogada por vários ângulos diferentes



Até as feições dos jogadores são realistas



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Esporte
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Left Field
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS



AVALIAÇÃO

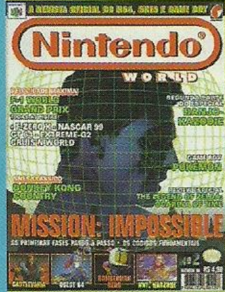
Gráficos	8,0
Som	7,4
Jogabilidade	8,3
Diversão	8,0
Replay	8,2
Nota final	**8,0**

Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



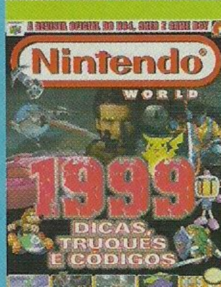
- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



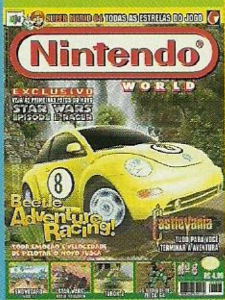
- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C.A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



- Star Wars: Episódio 1 – Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais

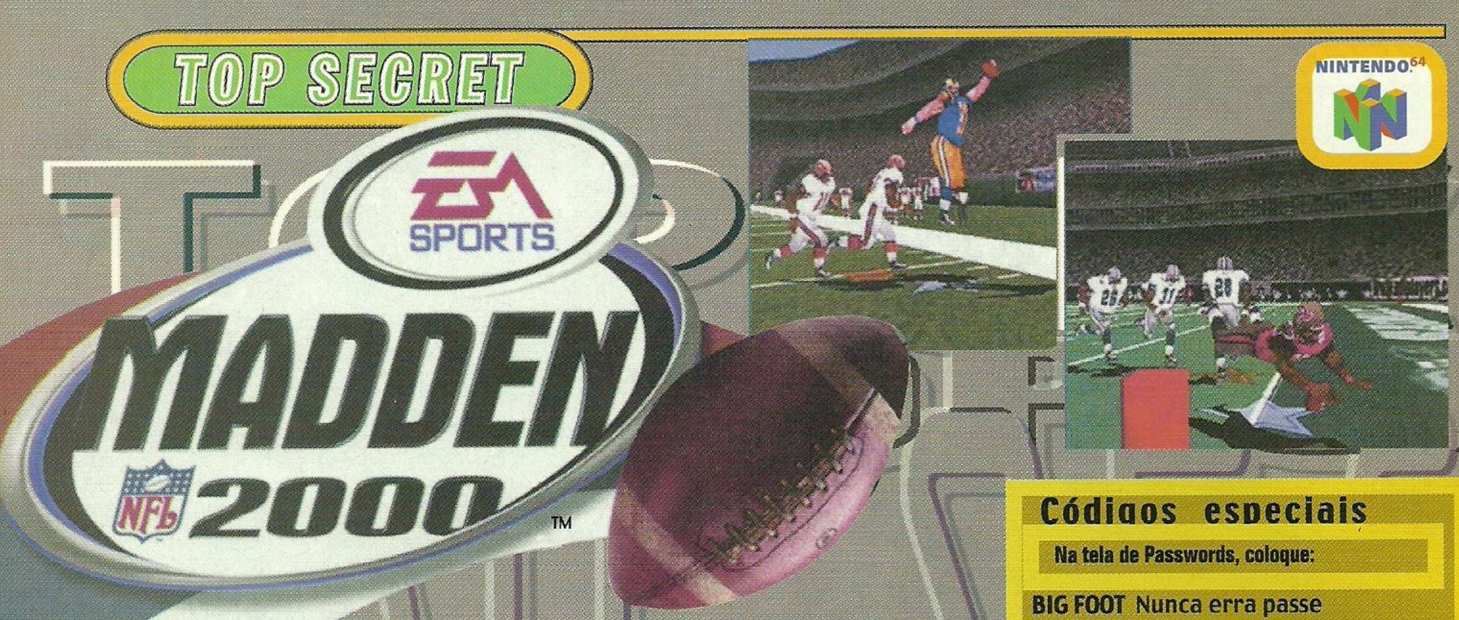


- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World


CONRAD EDITORA



Estádios de Bônus

Na tela de códigos, entre com as seguintes senhas sem usar os espaços:

PANCAKES
Estádio Alpha Blitz
3 RING
Estádio Circus
SPACE BALL
Complexo Esportivo Cosmo Dome
WILD WEST
Estádio Dodge City
ITS IN THE GAME
Estádio EA Sports
KLAATU
Estádio Gridiron
COUNT MADDEN
Estádio Meddenstein
DE NILE
Estádio Nile Hi
TENANU
Campo Salvage
COTTON CANDY
Estádio Tiburon Bros.
WE PUT IT HERE
Complexo Esportivo Tiburon Bros.
XMAS GIFT
Estádio X-MAS Rush

Prepare-se: **Nintendo World** as dicas mais sensacionais e acachapantes do milênio

Times extras

Na tela de códigos, ente com as seguintes senhas:

INTERNS
'90s Greats
BIG HAIR
'80s Greats
SIDEBURNS
'70s Greats
MOJO
'60s Greats
GOLD RUSH
94'49ers
CALL ME SALLY
49ers '88
TEAM MADDEN
All-Madden team
DOOR NOB
Bears '85
PT MO MEN FOGET
Bengals '88
SPOON
Bills '90
EARTH PEOPLE
Broncos '97
BLUE SCREEN
Broncos '86
KA ME HA ME HÁ
Browns '86
BUILD MONKEYS
Chargers '81
SCARY CLOWN
Clowns (Time Fantasiado)
ONE SMALL STEP
Comets (Time Fantasiado)
PREDATORS
Colts '95
CHICKEN
Dolphins '85
15 MORE MIN
Dolphins '81
WE ARE THE GAME
EA Sports Team
PROF SMOOTH
Giants '90
IN THE FUTURE
Industrials (Time fantasiado)
MAD MADDEN
Junkyard Dogs (Time Fanatsiado)
TIMELESS Madden
Millennium team
COWBOYS
Marshall's (Time Fantasiado)
KTHULU
Monsters (Time Fnatasiado)
WRAPPED UP
Mummies (Time Fantasiado)
ALL TIME BEST
NFL Millennium team
TUNDRA
Packers '97
HACK CHEESE
Patriots '76
DO AS WE DO
Praetorians (fantasy team)
GAMMA LIGHT
Raiders '76
GET ME A DOCTOR
Raiders '72
STEAM PUNK
Steelers '95
DONT GO FOR 2
Steelers '72
SHARK ATTACK
Tiburon (Time Fantasiado)
XMAS FILES
Toy-makers (Tiem Fantasiado)
PLAY WTH HEART
Vipers (Time Fantasiado)

Códigos especiais

Na tela de Passwords, coloque:

BIG FOOT Nunca erra passe
PIG SKINS FLY Arremessa de qualquer distância
POP WARNER Tentativas (downs) só para cinco Jardas
VERTIGO Câmera na bola
FAST FORWARD Passes rápidos
EMC2 Curved space and time
FRAP LA PRO Defesas ganham pontos
MAGNA SAVE Mais fácil de agarrar
ROLLER JAM Fumble mais fácil
PICKED OFF Mais fácil de ter arremessos interceptados
STATIC CLING Linhas de campo elétricas
FIRST IS 20 Tentativas (downs) aumenta para vinte jardas
GUILLOTINE Cabeças flutuando
PAINFUL Jogadores machucam mais fácil
MICE AND MEN Time gigante contra time anão
TEFLON Jogadores mais difíceis de derrubar
CHAIN SMOKER Jogadores cansam mais fácil
SMACK DOWN Jogadores com braços duros
SPRONG Jogadores pulam mais longe
NO2 Jogadores correm mais rápido
QB IN THE CLUB Quarterback intocável
VICE GRIP Quarterback nunca é interceptado
SUPERJUMPS Super pulos
REF IS BLIND Times fazem menos penalidades
DR BENWAY Touch down vale dez pontos; field goals valem sete pontos



Knockout Kings 2000



Luvas Grandes



Dê uma pausa durante o jogo e pressione C↑, C↓, C↑, C↑, C↓.

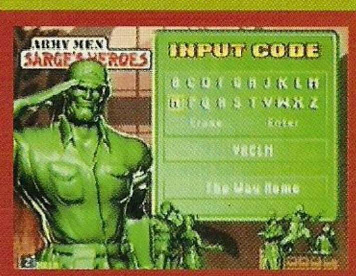
Modo Cabeção

Durante o jogo, dê uma pausa e pressione C←, C→, C←, C← e C→.



Army Men Sarge's Heroes

Todos os personagens no Multiplayer
Coloque a senha VRCLN na tela de Passwords.



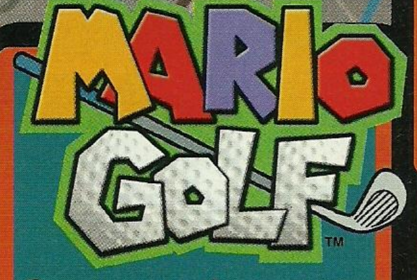






WinBack Covert Operations

Todos personagens no Multiplayer
Na tela com a mensagem Press Start, faça: ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← e por último aperte C↑ e Start juntos.



Mario Golf

Campos extras

Para ativar o Modo Cheat, selecione a opção Clubhouse no menu principal e pressione simultaneamente Z, R e A. Feito isso, coloque os seguintes códigos:

Campo	Código
Hyrule (Cup 1)*	0EQ561G2
Hyrule (Cup 2)	5VW68906
Campeonato Nintendo Power	KPXWN9N3

** Ativando este curso Donkey Kong é habilitado*





Pare o tráfego e as tartarugas
Durante o jogo, pressione A, B, B, Esquerda, Direita, Cima, B, A. Aparecerá um semáforo e as tartarugas vão parar de afundar.

Ready 2 Rumble



Códigos

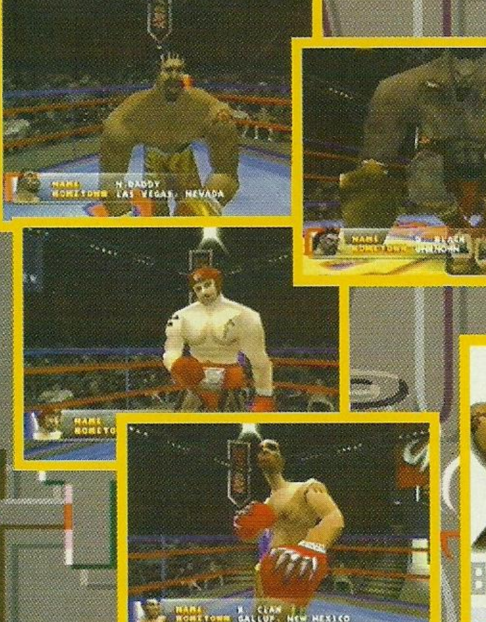
Para ativar um código, entre no modo Championship e coloque uma das palavras a seguir no lugar do nome do seu lutador. Feito isto, saia do modo Championship e entre no Arcade:

Lutadores da classe Bronze: BRONZE

Lutadores da classe Championship: CHAMP

Lutadores da classe Gold: GOLD

Lutadores da classe Silver: SILVER





Bugs Bunny Crazy Castle 3

GAME BOY

Passwords:

- Fase 10 - LLB84H
- Fase 20 - 3YBPPD
- Fase 30 - VDB?B5
- Fase 40 - TGPWP4
- Fase 50 - ?VP?B8
- Fase 60 (final) - 6KPPPW





Pokémon Vermelho e Azul — GAME BOY

Quem é "MissingNo."? Ele é um Pokémon? É possível pegá-lo?

Wander Wildner - São Paulo/SP

Antes de qualquer coisa, vamos deixar bem claro: o "MissingNo." NÃO é um Pokémon. Ele é um "glitch", ou seja, um defeito existente no cartucho, que aparece quando você realiza algumas ações no jogo em uma certa ordem. Isso quer dizer que ele não faz parte dos grupo dos 150 Pokémon conhecidos, muito menos é um novo monstrinho.

Já que o MissingNo. é um defeito, ele poderá causar sérios problemas em seu cartucho de Game Boy. Quer dizer, se você por um acaso capturá-lo, coisas muito ruins poderão acontecer ao seu cartucho de Pokémon . Quando falamos "coisas ruins", queremos dizer que seu jogo poderá travar e todo seu arquivo poderá ser apagado! Isso mesmo! Você poderá perder todo o seu progresso e todos os Pokémon que você já capturou. Se quiser prosseguir e ver o MissingNo com seus próprios olhos, tudo bem, a escolha é sua. Mas se acontecer alguma coisa, depois não diga que não avisamos!

Para encontrar o MissingNo:

1 Você deverá ter no seu grupo alguns Pokémon com a habilidade Fly (Voar) e Surf (Surfar).

2 Você já deve ter passado pelas Ilhas Cinnabar (Cinnabar Islands) pelo menos uma vez.

3 Vá para a cidade Viridian e fale com o homem que está na parte de cima da cidade (aquele que não deixa você passar no começo do jogo). Ele irá lhe perguntar se você está com pressa ("Are you in a hurry?"). Responda Não ("No") e observe a explicação dele sobre como capturar Pokémon. Depois disso, escolha seu Pokémon que tem a habilidade Fly e voe até a Cidade Fuchsia.

4 Desça até chegar na beirada da água e selecione seu Pokémon com a habilidade Surf. Siga pela água para baixo e para esquerda, até chegar nas Ilhas Cinnabar. Ao chegar lá, não entre na ilha: fique surfando na beirada da ilha (na parte estreita entre a terra e a água) para cima e para baixo, seguidas vezes, até você ser atacado por um Pokémon. Você notará que a tela ficará preta por um tempo maior que o normal. Se isso acontecer, é porque funcionou. Quando a tela de batalha aparecer, surpresa! Aí está o MissingNo.! Às vezes, ele aparece com outro nome (algo como ###'m #, ou coisa parecida) e sem forma definida, como se fosse um "tilt" de computador.

5 O MissingNo aparecerá com um Level bastante alto, mas não se preocupe. A defesa dele é bem fraca e você não terá problemas para derrotá-lo em um só golpe. Repetimos mais uma vez o mais importante de tudo: **você NÃO deverá capturar o MissingNo. de maneira alguma!!** Se por um acaso você capturá-lo e salvar seu jogo, algo terrível poderá acontecer: toda sua memória poderá ser apagada, e isso inclui todos os Pokémon que você capturou! Lembre-se disto e segure a vontade de arremessar uma Pokébola nele!





6 Agora, a parte mais legal e realmente útil de enfrentar o MissingNo.: toda vez que você entrar em uma batalha com ele ou com o ###'m #, o sexto item de sua lista será multiplicado em muitas vezes. Você saberá que funcionou se aparecer um pequeno símbolo ao lado do número de itens que você tem. Antes de entrar em uma batalha, vá até o computador de qualquer Centro Pokémon e entre na opção que estão guardados os seus itens. Você deverá posicionar o item que você quer multiplicar na sexta posição de sua lista (para isso, armazene e adicione itens até o item desejado ficar na sexta posição). Você poderá gastar o item sem parar até sobrar apenas um. Daí, é só repetir o procedimento quantas vezes quiser!

7 Você poderá multiplicar alguns itens muito úteis, como os Nuggets (que podem ser vendidos por um valor alto, para você acumular muita grana), a Master Ball (que conseguem capturar facilmente qualquer Pokémon) e os Rare Candies (que aumentam um Level de experiência a cada vez que for usado). Isso quer dizer que você podera ficar com dinheiro infinito, poderá aumentar o Level de todos os seus Pokémon até o nível 100 e também poderá capturar qualquer Pokémon sem se preocupar em lutar para enfraquecê-lo! Esta dica valiosa é o único bom motivo para ir atrás do MissingNo. Aproveite!





DONKEY KONG 64
A FERA ESTÁ DE VOLTA!!
INCLUI CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$ 73,00
• CINCO KONGS: DONKEY, DIDDY, LANKY, TINY E CHUNKY!
• MAIS DE 100 MOVIMENTOS DIFERENTES!
• GRÁFICOS INACREDITÁVEIS QUE FAZEM USO DO CARTUCHO DE EXPANSÃO DE MEMÓRIA (INCLUÍDO NO CARTUCHO).
• MUITOS MINI-GAMES ESCONDIDOS! INCLUSIVE UM GRANDE SUCESSO DO PASSADO.
• BATERIA DE MEMÓRIA GRAVA ATÉ TRÊS JOGOS DIFERENTES!
• PARA ATÉ 4 JOGADORES SIMULTÂNEOS. COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK!
JET FORCE GEMINI
Lançamento
3x R$ 53,00
RESIDENT EVIL 2
Lançamento
3x R$ 53,00
POKÉMON SNAP
Lançamento
3x R$ 53,00
SHADOWMAN
3x R$ 49,67
A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO
3x R$ 56,33
LEGEND OF ZELDA
3x R$ 46,33
SUPER SMASH BROS
3x R$ 56,33
STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS
3x R$ 56,33
ALL STAR TENNIS 99
3x R$ 49,67
MARIO PARTY
3x R$ 46,33
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
3x R$ 49,67
COMMAND & CONQUER
3x R$ 43,00
FIFA 99
3x R$ 43,00
DUKE NUKEM ZERO HOUR
3x R$ 49,67
INTERNATIONAL S/STAR SOCCER 98
3x R$ 43,00
WWF ATTITUDE
3x R$ 49,67
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
3x R$ 43,00
SUPER MARIO 64
3x R$ 49,67
CASTLEVANIA 64
3x R$ 49,67
GOLDENEYE 007
3x R$ 43,00
YOSHI'S STORY
3x R$ 43,00
1080° SNOWBOARDING
3x R$ 43,00
WAVE RACE 64
3x R$ 43,00
QUAKE II
3x R$ 49,67
NINTENDO 64



CHEGOU O CD DO
POKÉMON
O NOVO FENÔMENO
DA TV
As Músicas do Maior Fenômeno Mundial
POKÉMON
PARA SER UM MESTRE
Encarte
Mini-Pôster
com
150
Pokemons!
Abril Music
A NOVA CARA DA MÚSICA.
TROQUE ESTE CUPOM POR
R$ 1,00 DE DESCONTO NA
COMPRA DO DISCO
"POKÉMON - PARA SER UM MESTRE"
Validade da promoção: 15/12 até 30/01/2000
Estoque: 10.000 unidades. Cada cupom é válido
para a comprar de um único CD
LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.